La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo

Edición Española

# Computer Gaming World

Nº 27 • FEBRERO • 1998
650 ptas.

Review: Quake 2, vuelve el mito

## PREVIEWS

- Die by the Sword
- Dark Omen
- Battlespire
- Croc

## REVIEWS

- Zork Grand Inquisitor
- Actua Soccer 2
- NBA Live 98
- War Wind 2
- Nuclear Strike

## TOP SECRETS INTERACTIVOS

Te contamos cómo llegar al final de:

- Tomb Raider II
- The Curse of Monkey Island

## REPORTAJE

La nueva hornada de simuladores:

FALCON 4.0. • RED BARON 2 • F-22 ADF
FLYING NIGHTMARES 2 • JANE´S F-15
FLIGHT UNLIMITED II • F-22 RAPTOR
SABRE ACE • APACHE LONGBOW 2

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

# La emoción del combate...

Te encuentras en Holanda, en la Segunda Guerra Mundial, comandando al ejército aliado para conseguir un puente de una importancia estratégica capital.
El nombre de la operación: Market Garden, y en el momento de atacar, alguno de tus hombres huye atenazado por el miedo.
Siente el poder del mando.





© Microsoft. Todos los derechos reservados.

Programado por:

Juega a través de internet

## CLOSE COMBAT
## A BRIDGE TOO FAR

www.zone.com

Microsoft

Producto licenciado por:

www.zone.com

**ERBE Software S.A.**

Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66 31
Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

Computer Gaming World

**Editor:**
Vicente Robles
**Director:**
Jose Emilio Barbero
**Redactores y colaboradores:**
Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto
LH Servicios Informáticos
**Secretaria de Redacción:**
Margarita Manchado
**Diseño:** Fernando de Miguel
**Jefa de producción:**
Guadalupe Gisbert
**Ayudante de producción:**
Juan Francisco Larramendi
**Fotografía:** Paco García

**Redacción y Administración:**
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
**Publicidad Madrid:**
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
**Publicidad Barcelona:**
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
**Suscripciones:**
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
**Filmación e integración:**
MONTAJE Y FILMACIÓN
**Impresión:** AVENIDA GRAFICA
**Depósito legal:** M. 38.456 / 1995
**ISSN** 1135-9323
**Distribución España:**
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

*Computer Gaming World no es una publicación de IDG*

*La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Company. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Company. Copyright © 1995 Ziff-Davis Publishing Company. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Company.*

*"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización." Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.*

*DIFUSION CONTROLADA POR OJD*

EDITORIAL AMERICA IBERICA

**Edita:**
América Ibérica
**Consejero-Delegado y Director General:**
Carlos González Galán
**Directora de Administración:**
Paloma Alvárez Ortega
**Director de Distribución:**
Alfonso Estalrrich Rodríguez
**Director de Marketing:**
Manuel Fernández Palencia

editorial

# Controversia

En una reunión informal que mantuve recientemente con ciertos profesionales de este sector, abordamos una interesante cuestión que voy a retomar en estas líneas. El tema se podría plantear de la siguiente forma: ¿es la comercialidad un valor añadido que debe ser tenido en cuenta a la hora de analizar un juego de ordenador?

Esto, que dicho así parece un tanto inconcreto, se puede precisar en preguntas como estas: ¿requieren mejor trato títulos como Tomb Raider 2, Blade Runner, Quake II o Jedi Knight simplemente por la aureola que les precede, o bien deben ser juzgados con ecuanimidad dejando a un lado cualquier factor externo que no sea su propia calidad? ¿deben incluso ser juzgados con mayor severidad dado el hecho de utilizar un nombre popular para aumentar su gancho comercial? ¿es preciso analizar las secuelas con independencia del juego que les precedió o como juegos aislados?

El criterio de las personas que me acompañaban en aquella reunión, pertenecientes al ámbito de la distribución, era que en cierta forma el deber de una revista era responder a las expectativas de sus lectores, y que si estos esperaban fabulosas críticas acerca de juegos del calibre de los antes mencionados, se sentirían decepcionados si encontraran una calificación final inferior a la previsible.

Nuestro criterio es bien distinto, y por eso hemos tratado de juzgar estos títulos desde un punto de vista lo más imparcial posible, poniéndonos, dentro de lo que cabe más en nuestra piel de jugadores empedernidos que en la de profesionales del sector, concediendo mayor importancia a la calidad intrínseca de los títulos –y muy especialmente a la jugabilidad– que a su comercialidad. De hecho, para algunos de estos juegos, como Tomb Raider 2, las altas expectativas generadas por su lanzamiento pueden haber contribuido en cierta forma a que el nivel de exigencia que le hayamos impuesto pueda haber estado por encima de la media.

Vosotros, por vuestra parte, habéis opinado –y lo seguís haciendo– votando vuestros juegos favoritos para el Top CGW, coincidiendo en algunos casos con nuestros criterios –Diablo, Outlaws, Theme Hospital– o disintiendo de forma notable –Carmaggedon, Quake, Red Alert–. Aun así, nos gustaría que tomaseis parte todavía más activa en este pequeño debate, y nos enviaseis cartas con argumentos a favor y en contra de los temas aquí planteados, de cara a una próxima sección que previsiblemente incorporemos en un futuro muy próximo si vuestra colaboración alcanza un buen nivel. Podéis opinar por carta o por correo electrónico a la dirección cgw@futurnet.es. Gracias por adelantado.

**Jose Emilio Barbero**

**Así puntuamos en CGW**

| | |
|---|---|
| bajo mínimos | ◎ |
| pasable | ◎◎ |
| bueno | ◎◎◎ |
| muy bueno | ◎◎◎◎ |
| imprescindible | ◎◎◎◎◎ |

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.

# sumario

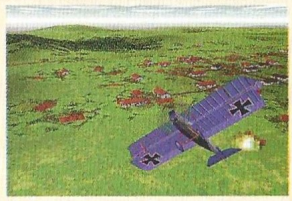
NÚMERO 27 • FEBRERO • 1998

**En portada:**

*Parece que los juegos de ordenador funcionan por oleadas: si hace apenas algunos meses los juegos de estrategia proliferaron como setas, ahora es el género de los simuladores de vuelo es el que, sin explicación aparente, se enfrenta a un singular reverdecer, hecho que abordamos en el reportaje que ilustra también nuestra portada este mes.*

*Zork Grand Inquisitor*

*Quake II*



*Red Baron 2*

## REPORTAJES

**Simuladores** 36

***Formación de ataque.*** Cual Ave Fenix, el genero de la simulación renace de sus propias cenizas, y se cuentan por decenas los títulos de próxima aparición. La mayor parte de ellos son tratados en estas páginas.

**Aptos para todos los públicos** 36

No son muchos, pero si son lanzados cada cierto al mercado productos destinados a entretener a la familia al completo: padres, hijos, abuelitos...Procedentes del cine o los dibujos animados, sus protagonistas son de sobra conocidos.

## AVENTURA/ROL

**Zork Grand Inquisitor** 36

***Magia vs. tecnología.*** Se trata de la última entrega de una de las sagas más largas de la historia de los juegos para PC. Veintiún años después de su primera aparición, la historia del mundo subterráneo, sigue levantando pasiones.

## ESTRATEGIA

**Final Liberation Warhammer Epic 40.000** 38

***El futuro del cuadragésimo primer milenio.*** Fiel espejo de los hechos acaecidos en el cuadragésimo primer milenio, las figuras de plomo que forman las fuerzas de lo que fuera este juego de mesa, adquieren corporeidad intrínseca. El enfrentamiento comienza ¡ahora!

**Human Onslaught War Wind 2** 40

***La batalla continúa.*** Cuatro facciones con características propias. Cuatro jinetes del Apocalipsis. Un enfrentamiento brutal, y cuatro razas que batallan entre sí.

**Syyrah** 42

***Minas de colores.*** Hacía tiempo que no salía algún intento de Tetris, o algo que se le pareciera. Esta vez, los colores son el elemento principal de juego.

**Galapagos** 44

***Un cerebro sintético.*** Un nombre muy apropiado para el juego que exhibe la más rara colección de especies que nunca hayas podido imaginar. Ocho mundos diferentes y mucha tecnología sicodélica para invadir las peores pesadillas de cualquiera.

**Third Millenium** 46

***Un simulador Geopolítico.*** La Era del Bienestar puede que sea la próxima etapa en la evolución del ser humano. La política, la sociología, los valores morales... todo ello tendrá mucha relevancia en la estrategia del Tercer Milenio.

**Shangai Dinasty** 48

***Juego de chinos.*** Incluso cuatro jugadores podrán optar por participar de este juego que lleva apareciendo en infinitas versiones desde que el ordenador pisa la Tierra.

**Rising Lands** 50

***Empanada a la francesa.*** Alimento, metal y piedra como base sustentadora de una economía medieval. En ello se basa el juego y en la buena administración de los recursos que se te ofrezcan radica la posibilidad de dominar el juego. Todo tiene un precio.

**Politika** 52

***Los entresijos del poder.*** Red Storm, la compañía creada por el popular novelista Tom Clancy, nos ofrece su nueva producción. El resultado no es demasiado alentador.

## ACCION

**Quake II** 54

***Nuevo envase... y misma fórmula.*** La misma fórmula, los acostumbrados retos, pero con unos gráficos sumamente elaborados y un tal cantidad de gore que hará de tus anteriores experiencias un paseo por la playa si las comparas con la magnificencia de esta segunda parte.

**Nuclear Strike** 58

***La crisis final.*** Podría haber sido mediocre, o tal vez vulgar, pues se trata del último representante de una saga, pero la incursión en el mercado de las tarjetas 3D aceleradoras, puede hacer maravillas, y con este juego alucinarás de veras.

**Test Drive 4** 60

***Furia salvaje.*** Aunque algunos dicen que estos coches sólo gastan, son muy caros de mantener, y encima, cuando sales a la calle te los rayan, para otros representan el poder absoluto, son la bestia que ruge, el animal, los cuatrocientos caballos desbocados en un bólido que se lanza a 300 Km/h.

Computer Gaming World
LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

**Heavy Gear** 62
***Brutalidad acorazada.*** Controles de navegación bastante sencillos, armamento sofisticado que incluye láseres, misiles y todo tipo de chatarra apta para la guerra –aunque sea para arrojarla-, son algunas de las características de esta maravilla.

**Shadow Master** 64
***Supervivencia y libertad.*** Un encargo a la imaginación, un juego en 3D y primera persona que recorre los parajes más insólitos recién salidos de la mente del genial Rodney Matthews. Y es que lo bueno se hace valer. ¡Hecha un vistazo!

**Ultimate Race** 66
***A por todas.*** Dieciséis coches distintos, diez y ocho circuitos diferentes, y un modo multijugador bastante apetecible, son entre otras cosas parte de la gran oferta de este extenso arcade. Su jugabilidad rompe todos los récords.

**Project Paradise** 68
***El último día de paz.*** A diferencia de lo que pueda dar a entender su título, la frenética acción que desarrolla este juego, convierte la pantalla en un infierno. Grandes efectos especiales y perspectiva tridimensional vista de pájaro.

**Tenka** 70
***El sueño de la Razón produce monstruos.*** Un doom sin grandes pretensiones que reporta muchas satisfacciones. Tan sólo tendrás que hacer una cosa cuando termines tu misión: ir hasta el punto de evacuación; pero eso... no va a ser nada fácil.

**Frogger** 72
***Las pruebas de la rana.*** Una operación de cirugía estética tan profunda que el original casi queda sepultado: un poco de 3D, tarjetas especiales, música apropiada y una más que lavada imagen para todo un ancestro que nación con los ordenadores de 8 bit.

**Lucky Luke** 74
***Cabalgando hacia el Oeste.*** Las famosas aventuras de este pistolero, saltan del cómic a la TV y de ésta al PC. Ahora vive en un arcade de desarrollo lineal.

DEPORTES

**NBA Live 98** 76
***De 3 puntos.*** Se trata de la gran oportunidad de aquellos que tienen verdadera obsesión por personalizar todos sus juegos, máxime si son bastante buenos. Es la hora apropiada para crear el juego a tu medida de la mano de E.A. Sports.

**Actua Soccer 2** 78
***Lo mejor del fútbol.*** Crear en su totalidad y en todos los detalles nuestro propio equipo, o la posibilidad de entrar en partidos ya empezados, son dos de las muchas novedades que ofrece este juego... con la calidad que todos esperábamos en el resto de las opciones.

**World League Basketball** 80
***Coge el rebote.*** Aunque son muchos los juegos aparecidos hasta hoy, la verdad es que pocos nos hacen vibrar hasta el punto de acercarnos cada vez más a la realidad. Esta vez tendrás que probarlo para saber de lo que hablamos.

**NHL 2 on 2 Open Ice Challenge** 82
***Como una máquina recreativa.*** Ahora le ha tocado el turno al hockey sobre hielo. Y es que la adaptación de los juegos de máquina recreativa para PC, está viviendo su época de oro. ¿La ventaja? Sólo pagamos una vez por patinar con el equipo.

SIMULACION

**F/A-18 Hornet 3.0** 84
***Realismo ante todo.*** El acercamiento a la perfección va siendo cada vez más factible debido al aumento de potencia en los ordenadores. Y nada mejor que este simulador de vuelo para comprobarlo. En algunos momentos te faltarán dedos para controlar el aparato.

**F-22 Raptor** 86
***Sensación de "deja vu".*** Esta vez, los responsables de las carencias y aciertos de esta nueva versión del simulador, serán las Fuerzas Aéreas estadounidenses y los propios creadores del avión real. Novalogic no quería fallos esta vez.

**Red Baron** 88
***El retorno de una leyenda.*** El significado de la llamada "enfermedad de vuelo" no será la única cosa que descubras con este juego. Por cierto, era una especie de estrés que sufrían los pilotos en la I Guerra Mundial. Seis meses en misiones arriesgadas era más de lo que cualquiera puede soportar.

## secciones

**6 Léeme.bat**
Aunque pretendemos abarcar la mayoría de los juegos que salen al mercado, no por ello las noticias dejan de ser menos interesantes. En muchos casos comprobaremos la inserción de próximas apariciones de alto calibre.

**10 Interfaz**
Esperamos ansiosos tus cartas planteando los problemas que puedas tener con tus juegos favoritos. Nuestra sección de soluciones para casos desesperados nunca dejará de estar llena de consultas. ¡Anímate y escribe! Encontrarás la solución.

**12 Zona Beta**
Una tentación para los maníacos de las novedades. Esta vez, los comentarios son más extensos porque las maravillas de las que hablamos están a la vuelta de la esquina. Es la calma que precede a la gran avalancha.

**96 Contenido del CD**
EL juego del mes, que esta vez atiende al nombre de Lode Runner, una demo muy interesante: Zork Inquisitor, y las soluciones interactivas, son algunas de las sorpresas que encontrarás junto al Barón Rojo.

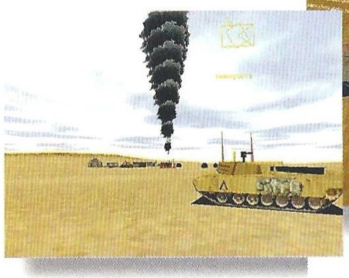
**98 Top CGW**
Si de verdad te importa que tus mejores juegos aparezcan en el lugar que se merecen, no dejes de votar todos los meses. Tus opiniones son tan valiosas que para premiar el interés que pones al escribirnos, siempre habrá esperándote una agradable sorpresa.

Este mes
te regalamos
el divertido juego
**LODE RUNNER**
Encontrarás sus instrucciones
en la página 96.

## Alien "strikes back"

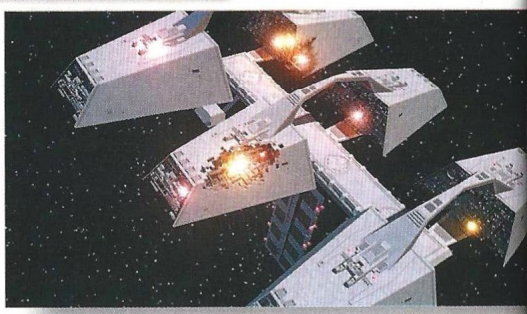
La reciente película Alien Resurrection tendrá juego en primavera, dentro del género de acción. Argonaut ha sido la compañía agraciada con el encargo de la Fox, y promete que Alien Resurrection no será un simple juego de acción más en la línea de Quake. El jugador luchará por sobrevivir a auténticas hordas de aliens compuestas por cientos de individuos que pulularán libremente por peligrosos niveles 3D. Sólo reuniendo ingenio y un gatillo rápido se podrá hacer frente a los terroríficos aliens, a la muerte y a la destrucción causada por éstos, e impedir la extinción de la raza humana.

## Huellas de oruga



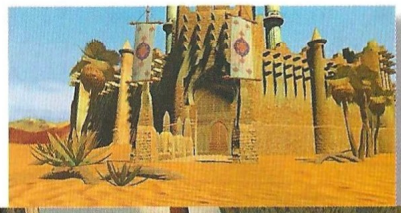
El M1A2 Abrams vuelve a protagonizar un juego en Spear-Head, una simulación militar de Zombie desarrollada en conjunción con MAK Technologies y que emplea la tecnología SIMNET DIS para gestionar el principal punto fuerte del título: el modo multijugador. Siendo una simulación de combate, es todo un logro que hasta 18 jugadores puedan participar de la batalla al mismo tiempo en un mismo escenario a través de Internet (sin más coste que la llamada telefónica), aunque también hay soporte para los sistemas convencionales como red, cable serie y módem. Texturas fortorrealistas, terreno recreado con fotografías de satélite, sonidos reales de tanques del ejército de los Estados Unidos, y unas leyes físicas perfectamente aplicadas al comportamiento de los vehículos, son algunas de sus principales características. Algunas utilidades excepcionales, como el editor de misiones, quedarán postergadas al lanzamiento de un paquete de expansión más adelante, aunque con la oferta inicial de campañas y misiones, será suficiente para estar ocupado un tiempo.

## La batalla continúa

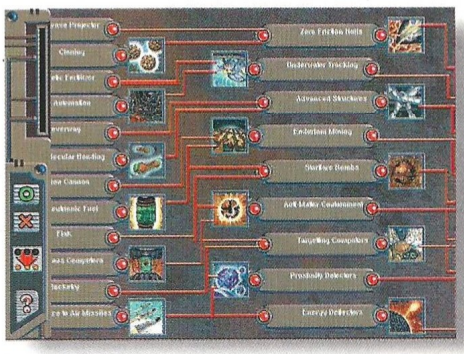


Balance of Power es el título de la expansión para X-Wing vs TIE-Fighter, un paquete que no sólo aporta una nueva historia y más misiones, sino que además incluye la posibilidad de volar en un B-Wing y enfrentarse a naves como el Transporte Mediano Rebelde, la Corbeta Coreliana Modificada, y el Crucero Ligero Calamari. LucasArts, siguiendo las observaciones de los jugadores, ha querido realizar también algunas mejoras al programa original, y con Balance of Power se obtiene ahora soporte para tarjetas 3D y DirectX5, la opción de salvar partidas durante batallas y campañas, y una serie de ajustes extra para la dificultad del combate y el uso de órdenes al jugar por equipos.
Con este producto ya terminado, en espera solamente de su traducción, se abre la espera al siguiente, Mysteries of the Sith, otra expansión esta vez para Jedi Knight, con nuevos niveles, personajes y una historia que transcurre cinco años después de los hechos del juego original. Cuando esté listo, te informaremos con más detalle.

## Abriendo fronteras



Si no hace mucho aparecieron títulos de grupos de programación rusos e israelíes, ahora le toca el turno a Polonia a través de LK Avalon, una compañía cuyo primer título será Reah. Este cruce entre Atlantis y Myst llevará al jugador a una realidad alternativa que habrá de explorar resolviendo puzzles y enigmas para poder escapar de ella. En una base militar del planeta Reah se investiga un antiguo artefacto que resulta ser un portal a otra realidad. Por accidente, el protagonista y algunos personajes se verán arrastrados a ese otro mundo. Más de 150 localizaciones, múltiples finales, gráficos renderizados en alta resolución, una historia no lineal y una banda sonora espectacular prometen hacer de la experiencia algo diferente. Incorporándose a la nueva tecnología DVD, este título saldrá algo más tarde en este soporte. Su lanzamiento está previsto en principio para el mes de abril.



## Segundas partes

Accolade y Melbourne House ultiman los lanzamientos de dos secuelas bien diferentes aunque ambas sean juegos de estrategia. De la primera se prepara Deadlock 2: Shrine Wars, con 42 nuevos escenarios, un editor de misiones, juego a través de Internet y la posibilidad de establecer condiciones de victoria, todo ello dentro de la línea marcada por Deadlock.

Melbourne House, tras el éxito de KKND y KKND Extreme, trabaja arduamente en KKND 2, donde se introducen grandes novedades como un tercer ejército de robots, unidades anfibias y aéreas, recursos alternativos, un lavado visual que ofrecerá un nuevo look, y la posibilidad de reparar vehículos en la misma línea de batalla sin necesidad de llevarlos de vuelta hasta la base. La acción tendrá lugar 40 años después del primer juego, y el tercer ejército en discordia constituirá un duro oponente mecanizado que en principio no habrá de preocuparse excesivamente por las pérdidas de unidades mientras tenga recursos suficientes.

## Full Monty

Los Monty Python atacan de nuevo con Complete Waste of Time (una total pérdida de tiempo). Siguiendo casi al pie de la letra la estructura y filosofía de los títulos anteriores, éste hace honor a su nombre con multitud de tonterías en pantalla que ensalzan el más puro sentido del humor de los cómicos británicos y lo elevan a la enésima potencia hasta provocar la risa con la estupidez. Sin grandes alardes técnicos pero con un astuto diseño, este producto es en cualquier caso apto casi en exclusiva para los seguidores de estos humoristas.

No satisfechos con esto, se preparan varios "juegos" más entre los que se contará El Sentido de la Vida, basado en principio en la conocida película de igual nombre.

## Rampa de lanzamiento

| Juego<br>Compañía | Fecha de lanzamiento |
|---|---|
| **Buggy**<br>Gremlin | 04/98 |
| **Daikatana**<br>Ion Storm | 04/98 |
| **Half Life**<br>Sierra | 04/98 |
| **M-1 Tank Platoon**<br>Microprose | 03/98 |
| **Sid Meier´s Alpha Centauri**<br>Firaxis | 07/98 |
| **Sin**<br>Activision | 03/98 |
| **Queen the Eye**<br>E. Arts | 03/98 |
| **Quest for Glory V**<br>Sierra | 05/98 |
| **Wings of Destiny**<br>Psygnosis | 06/98 |
| **X-Files Adventure Game**<br>Fox Interactive | 08/98 |

## Teletipo

**Los usuarios que hayan adquirido Outpost 2 podrán participar en un concurso que organiza Coktel y cuyos ganadores se publicarán en esta sección una vez haya prescrito el plazo marcado por las bases del mismo.**

**Como ya anunciamos en su día, en el momento del lanzamiento de la versión original, Total Annihilation se acaba de lanzar en castellano.**

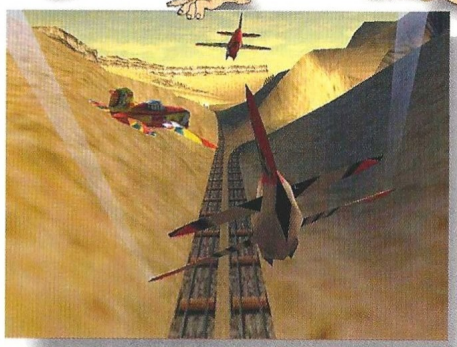
**Duke, el protagonista de la saga Duke Nukem, y Lara Croft, la voluptuosa heroína de Tomb Raider, tendrán versiones en muñeco y muñeca respectivamente a lo largo de este año.**

**Bandai lanzará en 1998 un CD-ROM interactivo donde la mascota virtual más vendida, el cxontrovertido Tamagotchi, será la estrella.**

**Origin ha vendido los derechos de la serie Wing Commander a Chris Roberts, que desde su propia productora –Digital Anvil– creará una película y una serie de televisión basados en los juegos.**

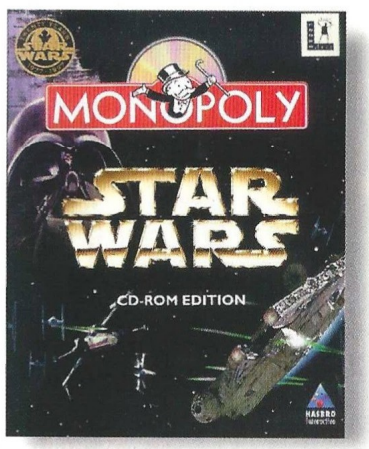
**Heart of Darkness, uno de los lanzamientos del mundo de los juegos de ordenador que más se ha eternizado hasta la fecha, ha pasado a ser un proyecto de Infogrames, quien pretende finalizarlo este año.**

## Aviones en parrilla



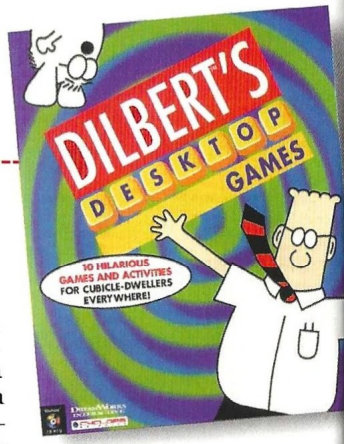
Plane Crazy es el nombre de un peculiar juego de carreras que prepara Europress. Espectaculares circuitos 3D con gran definición y un trepidante nivel de competición llevarán la descarga de adrenalina del jugador hasta el límite pilotando aviones –sí, carreras de aviones–. No se trata de un simulador de vuelo ni de uno deportivo, sino de un furioso arcade con todo lo que eso conlleva, obteniendo las ventajas del entorno 3D habitual de un simulador. Los escenarios tienen elementos en movimiento, efectos de iluminación, clima, y otros que incrementan la sensación de velocidad. Plane Crazy permitirá escoger entre 8 modelos para pilotar en cinco circuitos, y tendrá opción multijugador, cinco modalidades de juego y soporte para Force Feedback Pro.

## La Fuerza... ¡a la fuerza!




Por si no diese resultado la invasión de la galaxia por parte de las fuerzas del Imperio, una enésima hornada del universo Star Wars acaba de impregnar con su incombustible sustancia uno de los juegos más populares: Monopoly. Envueltos en unos gráficos impecables, los puertos espaciales han desplazado a los hoteles, los sistemas planetarios y la Estrella de la Muerte a las calles, y Tatooine y Endor están en venta. Sazonado con fragmentos de película de la trilogía, y acusando un tablero tridimensional, la máxima "evolucionar o morir", se hace carne en Monopoly Star Wars. Si invertimos la frase quizá sea otro cantar. Seis jugadores, seis, para competir al mismo tiempo.

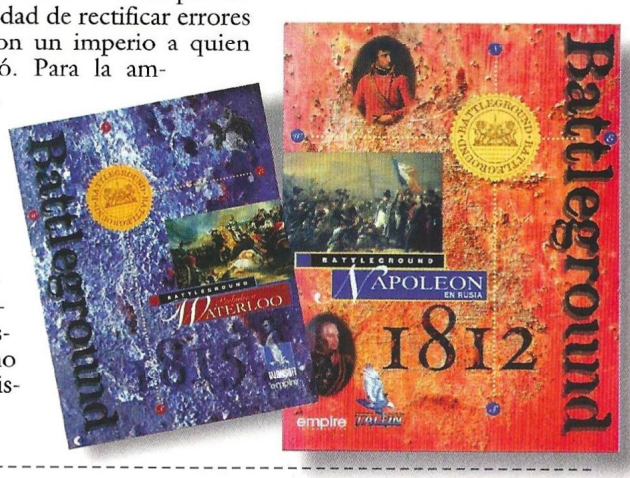
## La tira

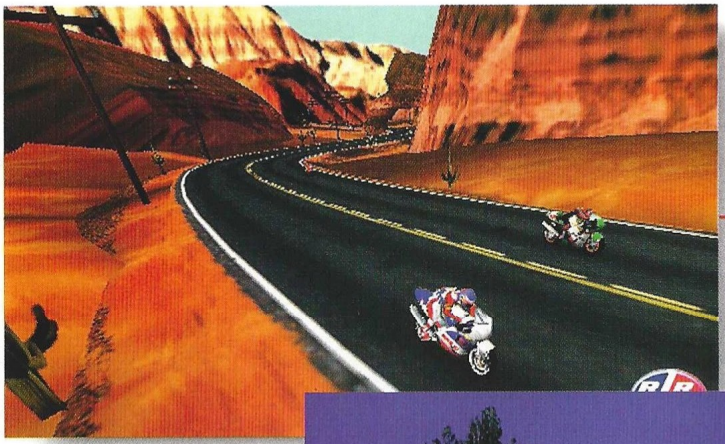



Recién importado desde los USA, y vivitos y coleando, hacen su incursión en el mundo de los juegos para PC, los personajes de viñeta periodística que pueblan estas aventuras de despacho llamadas Dilbert's Desktop Games. Diez juegos en los que tendrás que electrocutar a tus compañeros de trabajo, encañonar a jefes y secretarias o pasar los "marrones" de uno a otro directivo en la mesa de juntas. Apto a partir de los dieciocho años, –se supone que antes no se puede trabajar y el juego no se entendería–, las grandes dosis de humor laboral, diversión y "recompensas", relajarán hasta al más acérrimo defensor del trabajo. Gráficos estilo Simpson y dibujos elementales para juegos tan infantiles como disparar a blancos en movimiento, o recrear el más simple de los "mata-marcianos".

## Los desastres de la guerra

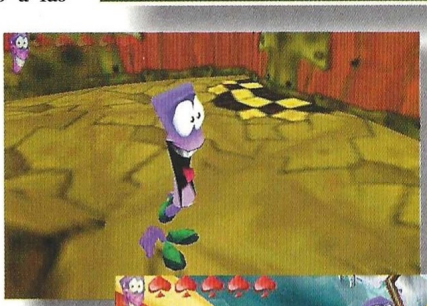
Battleground Napoleón en Rusia, dedicado a la desastrosa campaña del que se creía dios de Francia, y Battleground Preludio a Waterloo, el último intento por cambiar el destierro de Napoleón a la isla de Elba, son las nuevas aportaciones de TalonSoft y Empire, al mundo de los wargames. Dos oportunidades de revivir las memorables campañas del emperador francés, sumidas en un ambiente bastante versátil, documentado hasta en los más mínimos detalles –¿cómo jugarlos si no?–, muy realista y de gran jugabilidad que desafía al usuario en dos de los momentos más importantes de la historia de Europa. Dos cuadros cuyos retratos se desarrollan desde 1812 a 1815. Tan sólo tres años en los que morirían decenas de miles de hombres. ¿Dudarás como el Mariscal Ney? ¿Desoirás los consejos del hijo del Zar de todas las Rusias? Tienes en tus manos el destino de un pueblo y la posibilidad de rectificar errores que costaron un imperio a quien los cometió. Para la ambientación, dispones de vistas 2D y 3D, amén de las animaciones por vídeo, y para la emoción te bastarás, como no, tu mismo.

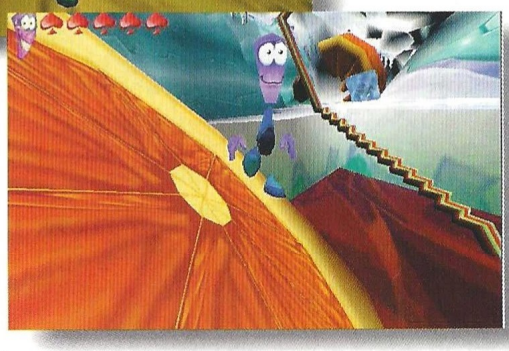




## Invasiones y evasiones

Dos juegos de muy distinta naturaleza están siendo puestos a punto en la factoría UBI. Uno es Redline Racer, un juego dedicado a las carreras de motos con entornos fotorealistas, efectos especiales espectaculares –chispas, humo, movimientos borrosos–, y fenómenos meteorológicos como ventiscas de nieve, lluvias torrenciales o niebla, que sabrán, sin duda alguna, imprimir un fuerte sello de vértigo en este sector de juegos del motor que tan rápido crecimiento está experimentando. Diez circuitos y cinco motos estarán esperando hasta ocho jugadores para retar la pericia de cada uno de ellos. Veremos si es oro todo lo que reluce. En cuanto a la segunda entrega de UBI, trata de las aventuras de un extraterrestre que deberá salvar la tierra de la catástrofe ecológica que él mismo está a punto de ocasionar. El programa ha sido capaz de dotar a los personajes de esta aventura con expresiones propias, cambios de carácter en función de las acciones del jugador y otras delicias. La tecnología que ha permitido la existencia de Tonic Trouble es exclusiva de su fabricante y nos permitirá navegar a través de diez mundos en 3D. Adoradores de CD's, desiertos con las pirámides invertidas y verduras asesinas, se presentan como nuestros futuros compañeros de juego. Por lo menos habrá variedad.





## La picadura del escorpión

Tras las diversas apariciones del simulador de uno de los cazas de combate más eficaces del momento, el SU-27 Flanker, SSI nos deleita esta vez con una edición deluxe llamada Squadron Commander's, incluyendo en una misma entrega, el juego original, ciento cincuenta misiones adicionales que en total suman unas doscientas y diversos documentos. El sistema de inteligencia artificial que controla las acciones de los enemigos ha sido optimizado y el juego lleva a bordo un bombazo: la capacidad para el modo multijugador de hasta dieciséis participantes. ¿Piloto?, ¿Comandante?, ¿General?. Cada uno de estos papeles estará empapado de honores, pero también de cada vez mayores responsabilidades. Es la madre Rusia quien te llama a luchar cara a cara en Internet.

## Volando sobre el suelo

Después de haber lanzado Fórmula 1, Psygnosis se ha decidido ahora a comercializar una nueva versión del mismo juego notablemente mejorado. De esta idea ha nacido Fórmula 1 97. En este nuevo título podrás correr por circuitos que son réplicas exactas de las verdaderas pistas de competición, y tendrás probar el modo de dos jugaores a pantalla partida –en vertical u horizontal–, observar movimientos en tiempo real, colisiones sublimes, que aprovechan el potencial de las tarjetas 3D, y todo tipo de incidentes que puedas extrapolar de la vida real. Los escalofríos que sientas no serán precisamente a causa de las bajas temperaturas...

# Interfaz correo

Soy un lector de vuestra revista y tengo un problema con Broken Sword 2. Intento salir de la isla de los zombies y no lo consigo aún consultando la solución que publicasteis. Intento salir por la derecha del teodolito pero no me deja y todo lo que hago a continuación es inútil. Incluso me dice que me espera el jabalí aún después de haberlo eliminado.

***Dani García***
*Madrid*

No podrás acabar el juego si no sales por el camino del fondo, el que se encuentra un poco a la izquierda, y no por el camino de la derecha, como dices que intentas hacer. Esto viene especificado en la solución publicada. En cuanto al jabalí, no tiene importancia el hecho de que aparezca el texto diciendo que te espera, si es que lo has eliminado realmente. Puede ser un error de concordancia en el juego, aunque nosotros no lo hemos observado.

Me llamo Irene y me gustaría que me contestaran tres preguntas sobre Maniac Mansion. Son éstas: en primer lugar, cómo y con qué se arreglan las escaleras averiadas; en segundo lugar cómo puedo regar la planta carnívora si es que hay que hacerlo, y por último dónde está la válvula de la piscina y la forma de usarla.

***Irene Azcárate***
*Pamplona*

En cuanto a las escaleras mecánicas averiadas, no tenemos constancia en nuestros archivos que haya que hacer algo con ellas. Por lo que respecta a la planta carnívora, tendrás que proporcionarle agua del estanque para crecer y Pepsi para detener su crecimiento. La válvula del estanque se encuentra fuera del mismo y Dave tiene que cerrarla después que Syd recupere la radio y la llave ardiente.

Tengo una duda sobre Simon The Sorcerer II: la oruga luminosa que tengo que poner en la máquina de la tienda de animales ¿cómo la consigo? Y ¿para qué sirve?.

***Beatriz Barbas***
*Alcalá de Henares. (Madrid)*

Habla con el inventor, y cuando se vaya, coge con los guantes de plástico la tortuga eléctrica y ponla en la jaula vacía situada a la derecha de la máquina. Presiona el botón de inicio. Saca la tortuga y coloca en su lugar la oruga luminosa. Ajusta el encendedor y presiona el botón para invertir el proceso. Ahora tendrás luciérnagas superfuertes.

Hola amigos, me encuentro al principio del acto V de Versalles. El único personaje con el que puedo actuar no me permite hablar ni preguntarle nada y no me sirven ninguno de los objetos que he recogido de la capilla: ni el grabado ni la llave. ¿Qué hago ahora?

***Ginés Díaz Carmona***
*Elche. (Alicante)*

Verás, tienes que ir al salón en donde se encuentra el cardenal y mirar el cuadro "La familia de Darío a los pies de Alejandro". Tienes que coger un papel que se encuentra en el marco del cuadro con el taco de billar. Lee su contenido y ve a la sacristía. En el suelo de madera, a la derecha, si te sitúas con la puerta a tus espaldas verás una cuerda que parece una lombriz enroscada. Es muy difícil de ver. Cógela.

Soy una asidua lectora de vuestra revista y necesito ayuda urgente en La Daga de Amón-Ra. Estoy en el acto II, he hablado con todos los personajes, y he visto la daga. Tengo la lupa, el vaso y el cuaderno de notas, pero no paso de aquí.

***Ana Vilches***
*Madrid*

Examinadas las dagas con la lupa, y una vez Wolf te eche fuera, como ya tienes el vaso, pasa por la puerta del fondo, arriba, hasta la sala de los animales prehistóricos. En la puerta de la izquierda hay un pedrodáctilo colgado del techo y en la del fondo encontrarás un hueso de dinosaurio. Cógelo. Vuelve a la sala del pedrodáctilo y ve hacia la izquierda, a la sala de armaduras. Continúa por el pasillo al fondo, hasta llegar a una sala donde estaba expuesta la daga. Ve a la izquierda y observa la piedra roseta con la lupa. Cerca encontrarás tres sarcófagos. Coge el colgante que se encuentra a los pies del último de la derecha y ábrelo.

¿Cómo abro la puerta del apartamento de Ana Carroway en los Archivos secretos de Sherlock Holmes?

***José Mª. Berengueras***
*Sentmenat. (Barcelona)*

Tienes que abrirla usando el llavero. Este llavero se encuentra en uno de los cajones del camerino de Anna en el Teatro de la Ópera. Para conseguirlo debes hacer que Watson distraiga al director y aprovechar el momento.

En los Archivos Secretos de Sherlock Holmes, ¿cómo puedo coger el objeto que se encuentra en el interior de la jaula en el zoo?

***Iván López***
*Madrid*

Tendrás que hablar con Hollington para que te diga el nombre del cuidador del león. Ve a la jaula, mira el objeto en el foso e intenta cogerlo. Sal del zoo y ve al apartamento de Jacob F. Habla con Simon. Mira sus botas y vuelve a hablarle. Inspecciona el cuadro del león, habla con él de nuevo, mira los libros y vuelve a hablarle. Ve ahora a la jaula del león, coge el objeto brillante e inspecciónalo. Verás que el reloj de bolsillo tiene un papel dentro: cógelo y lee.

**Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:**

**Computer Gaming World, Interfaz.**
**América Ibérica.**
**C/ Miguel Yuste, 26.**
**28037 Madrid**

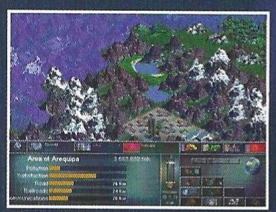
Cryo Interactive presenta

# TERCER MILENIO

Textos y voces en castellano

## ¿COMO SERÁ EL MUNDO EN EL AÑO 2500? TÚ DECIDES

**Tú marcas las reglas en el primer juego de simulación Políticamente Incorrecto: ¿Salvar la Selva Amazónica o acabar con ella? ¿Amordazar a la prensa? ¿Bloquear la igualdad en el trabajo? ¿Imponer el control de natalidad? Pero ten cuidado con tus decisiones, pues las elecciones siempre están a la vuelta de la esquina (aunque siempre puedes intentar un golpe de estado).**



## EL JUEGO DE SIMULACIÓN POLÍTICA

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

www.cryo-interactive.com

**PC CD-ROM**

Friendware

www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

# Warhammer: Dark Omen

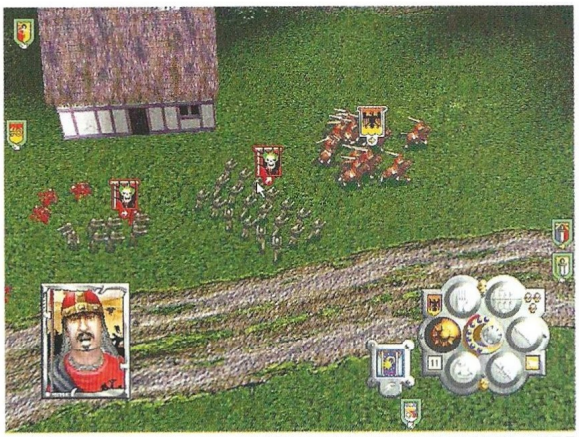
***Aunque en España el éxito de Warhammer: la Sombra de la Rata Cornuda, fue relativo, en países con mayor implantación del juego de mesa tuvo una difusión arrolladora. Por ello está a punto de salir esta secuela.***

## Salvar a un reino

Dark Omen seguirá siendo de aspecto similar a su predecesor, y no hará tampoco especial énfasis en un espectacular guión, sino que se limitará en principio a realizar una oferta de algo ya conocido a lo que se han aplicado diversos parches que no sólo solucionan los problemas que tenía el original, sino que adaptan el título a nuevas tecnologías como MMX y 3Dfx.

La vista ahora será 3D, a pantalla completa de la zona de combate con 32.000 colores, efectos de iluminación, y un efectista sistema de partículas para producir determinados despliegues visuales. El sistema de visión de las tropas será realmente tridimensional, y el terreno afectará a las unidades. Los retratos de los personajes se generan también en 3D y en tiempo real, y la animación será mucho más rápida y suave (algo no muy difícil de lograr con las máquinas actuales).

Tanta es la esperanza que Mindscape tiene en este título, que ya está planificado un disco de misiones para responder a la demanda de los potenciales jugadores, quienes seguramente se sientan atraídos no sólo por lo anterior, sino porque además ahora el ejército está en constante crecimiento y evolución y la inteligencia artificial parece haber sufrido notables mejoras. Además, se incorpora la posibilidad de comunicación por audio en el modo multijugador siempre y cuando sea en red. Éstos y otros importantes cambios proceden de las sugerencias de miles de jugadores que según Mindscape se han tenido en cuenta a la hora de realizar modificaciones sobre el original. En breve se podrá comprobar todo ello.



**Warhammer: Dark Omen**

**Editor:** Mindscape
**Distribuidor:** Electronic Arts

# The Elder Scrolls: Battlespire

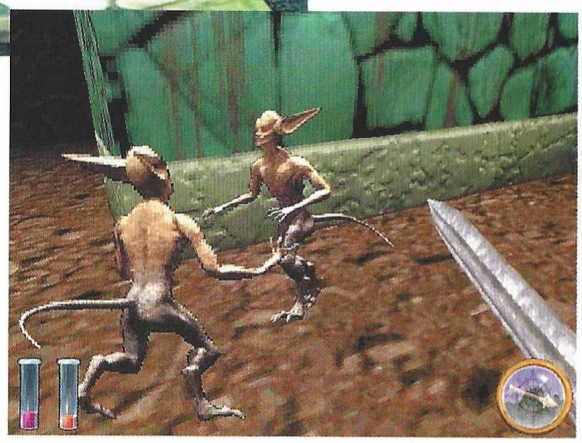
## El saber hacer

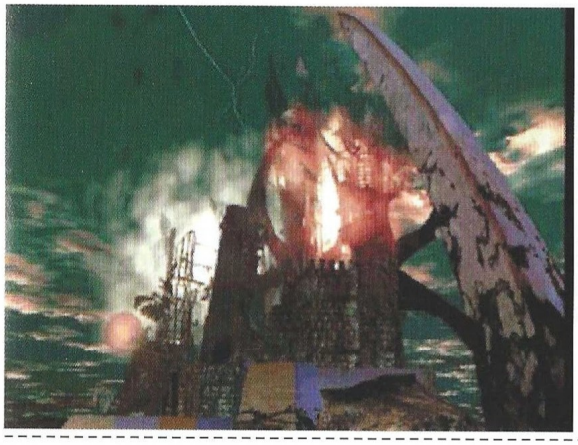
No da la impresión de que tan arriesgada apuesta les vaya a salir mal del todo, ya que Battlespire tratará de hacer comulgar toda la riqueza del rol con la jugabilidad de los juegos de acción 3D. Para ello, lo primero que se ha hecho es un nuevo entorno 3D que en esta ocasión estará a la altura de los tiempos –el principal defecto que tuvo Daggerfall fue una pobreza gráfica muy acentuada–, y le segundo escribir uno de los guiones más atractivos de los últimos tiempos, algo que se les da muy bien y raro de encontrar en un juego hoy día.

Battlespire contará con todo el espectáculo visual que puede aportar en estos momentos la tecnología 3D con todo lo que eso implica, y ambientará la atmósfera con efectos de sonido y música acordes a las circunstancias. A pesar de ostentar una gran jugabilidad y un elevado nivel de acción, Battlespire contará con la fuerza de una sólida historia que se desvela poco a poco a lo largo del juego, alentando constantemente al jugador para que siga adelante y no flaquee en su empeño.

A diferencia de otros títulos que presumen de las anteriores características, Battlespire no sólo las cumplirá todas, sino que además se permitirá el lujo de dejar al jugador diseñar su propio personaje con la misma riqueza con que se podía hacer en Daggerfall. Y para rematar el atractivo de esta presunta caja de Pandora, el juego contará con varias modalidades multijugador que a priori, resultan muy prometedoras.

***Si hace algo más de un año el equipo de Bethesda logró hacer el único juego de rol para ordenador que merece realmente calificarse como juego de rol, ahora se atreven a perder algo de todo aquello a favor de abrirse a jugadores menos especializados.***





**The Elder Scrolls: Battlespire**

**Editor:** Bethesda Softworks
**Distribuidor:** Virgin

# Die by the Sword

## La evolución lógica

***Cuando se habla de juegos de rol hay dos formas de aproximarse a ellos: la convencional, que no suele gustar mucho por las ingentes cantidades de texto que conlleva, o como títulos de aventura y acción. Interplay opta por la segunda opción con este juego.***

Quizá sea como Tomb Raider, pero mejor hecho, en un ambiente distinto y con un entorno 3D desarrollado gracias a una tecnología de Interplay denominada VSIM que asciende al menos un peldaño en la evolución de este tipo de entornos.

El protagonista y los demás personajes del juego, así como todos los elementos que en él se podrán encontrar, son modelos 3D reales, y aunque esto pueda resultar relativamente defectuoso en cuanto a las limitaciones que impone a la definición de los modelos, se agradecerá enormemente en muchos otros sentidos como el desplazamiento por los escenarios y las posibilidades que se abren a llevar a cabo acciones realistas.

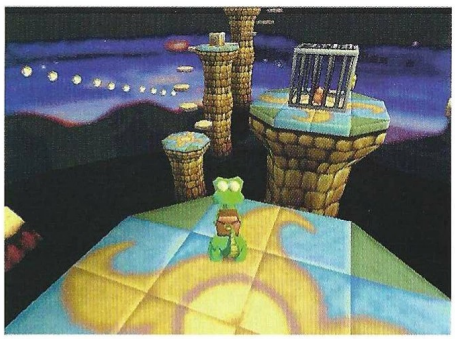
### Libre como el aire

La absoluta libertad de movimiento de este juego es tal que permitirá al jugador atacar incluso partes concretas del cuerpo de su oponente sin demasiadas restricciones, lo que sin duda deleitará a los adictos al gore, ya que otra de las virtudes o defectos de Die by the Sword, según se mire, reside en la increíble cantidad y calidad de las salvajadas que genéricamente se denominan gore por contener altos niveles de hemoglobina.

En un mundo de magia y fantasía donde el buen guerrero no sólo ha de preocuparse por su acero, sino también por conocer algunos conjuros básicos, transcurre Die by the Sword, uno de los grandes títulos que Interplay prepara para próximas fechas con la intención de, como viene a decir más o menos su lema, satisfacer a los jugadores de todo el mundo con lo que esperan realmente.

**Die by the Sword**

**Editor:** Interplay
**Distribuidor:** Virgin



# Croc: Legend of the Gobbos

## Como Moisés

La historia comienza como en una parte de las Sagradas Escrituras: un bebé es encontrado en el río, metido en una cesta. El pueblo de los Gobbos lo recoge, cuida y alimenta. El bebé va creciendo y de repente se convierte en un dragón adolescente –ya era un bebé dragón–, que tendrá un importante papel en la vida de estos pequeños seres peludos. El malvado Baron Dante, que es como una patata con cuernos, secuestrará a algunos miembros de la pequeña familia de peluches, y entre estos secuestrados se encontrará el rey, su padre, el que le salvó de las aguas del río.

Ésta es la excusa que da comienzo a Croc: un juego en 3D que combina con sabiduría la acción, la exploración de lugares y la solución de puzzles en una odisea de trescientos niveles para cumplir una misión: rescatar a los Gobbos y enfrentarte a Baron Dante. El dinamismo del juego permite una total libertad de movimientos en el más puro estilo MDK, por supuesto en otro orden de cosas. Correr, saltar, trepar, luchar, recoger objetos... Lo habitual en estos casos, sazonado además con buenos gráficos mucho color y seres divertidos y raros. Pero ¡no te engañes!, no se trata de un juego fácil.

***Cuando era un bebé, él le rescató del agua. Ahora ese bebé deberá librarlo de una jaula. Hablamos de un peluche y un dragón que, al fin y al cabo, son padre e hijo.***

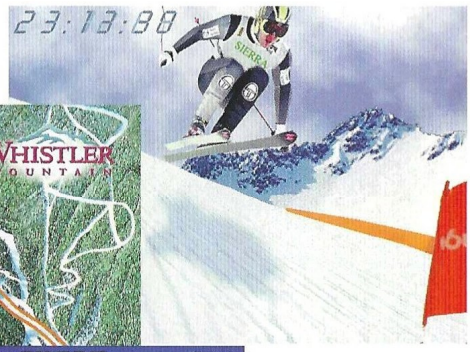
**Croc: Legend of the Gobbos**
**Editor:** FOX/Argonaut
**Distribuidor:** Electronic Arts

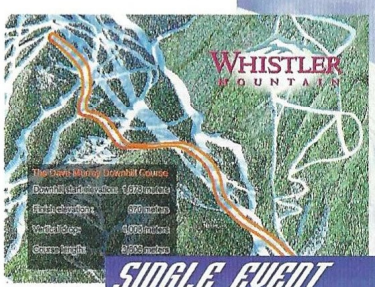
## Bólidos sobre hielo

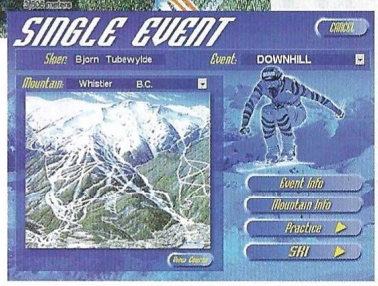
# Front Page Sports: Ski Racing

Con unos inviernos como los dos que hemos tenido últimamente, ¿a quién no le apetece practicar un poco de esquí, aunque sea dentro de casa? Pues para que nada, salvo el frío contacto con la nieve, te falte, Sierra ha creado Ski Racing. Un producto que aglutina las excelencias del deporte blanco con las opciones que nunca olvidarían los más exigentes practicantes de éste deporte. Podrás elegir tu equipo, disfrutarás la oportunidad de poder competir en cinco tipos modos distintos, entre los que se encuentran el descenso, slalom gigante, o super gigante, pudiendo llegar a disputar la Copa Sierra si es que tus aptitudes merecen la pena ser tenidas en cuenta.

Para amenizar estos retos, los gráficos que acompañan las competiciones incluyen montañas fotorealistas, rocas, barreras, diversos estados de la nieve y una opción que permite varios ángulos de cámara. La verdadera gozada es poder hacer gala de todo este volumen de información en los campeonatos mundiales de Internet. No podía ser que la música y los efectos especiales del juego no estuviesen a la altura de lo que presume Ski Racing. La banda sonora, de esta manera, te ayudará a arriesgar cada vez más en una increíble sinfonía que desencadenará torrentes de adrenalina por tu cuerpo. Si a este cóctel añades las excelencias inherentes a poseer una tarjeta 3D y el Force Feedback, la sensación no podrá llegar más allá hoy por hoy.

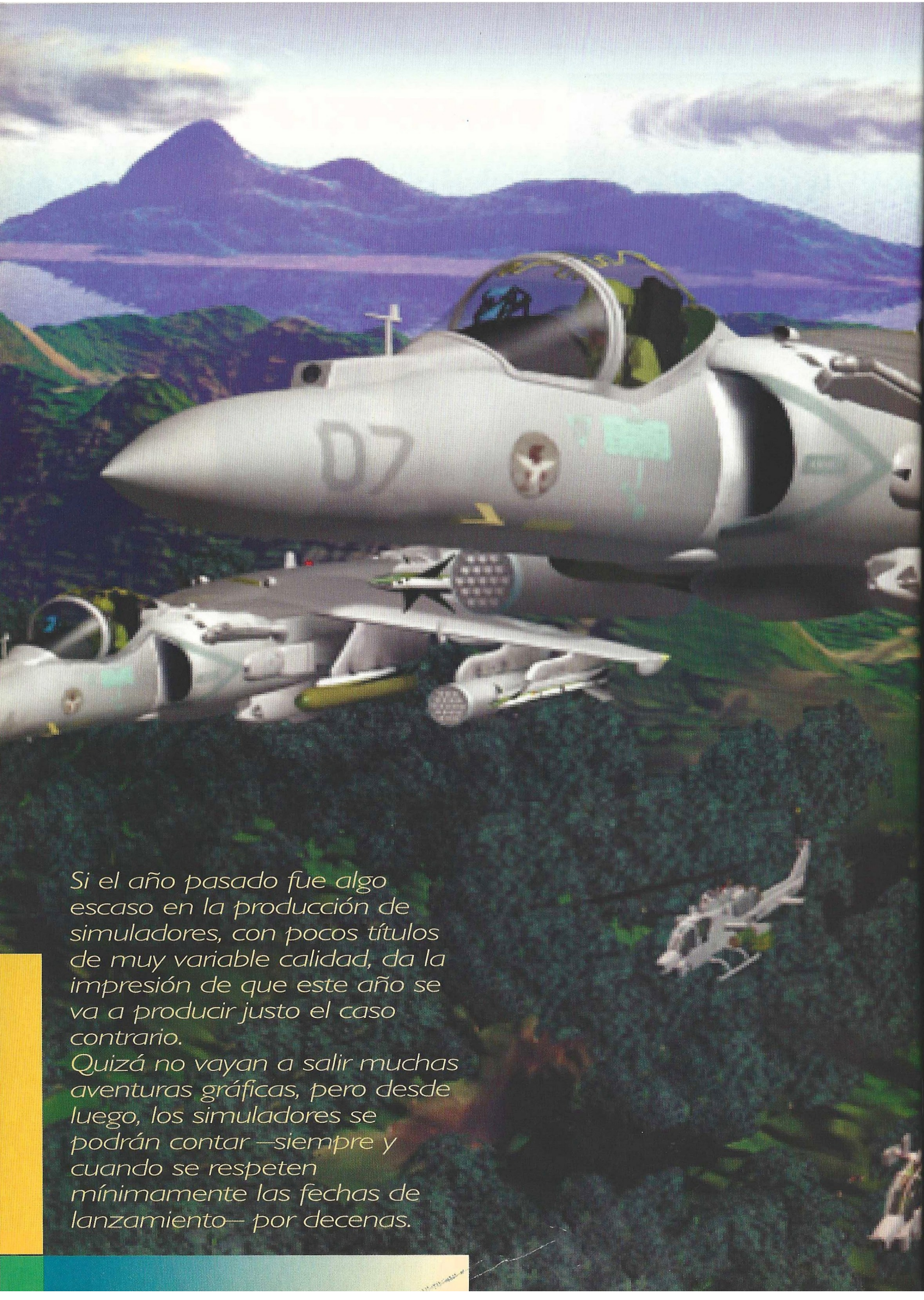




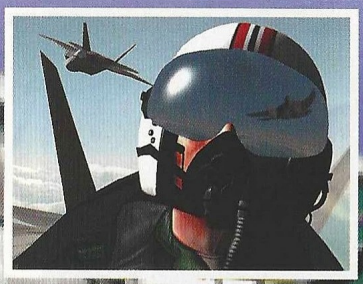

***Tan sólo faltaría una plataforma que vibrase bajo nuestros pies. Entonces la sensación sería perfecta. Y es que esquiar no deja de ser un verdadero placer aunque sea dentro del PC.***

**Front Page Sports: Ski Racing**
**Editor:** Sierra
**Distribuidor:** Coktel



*Si el año pasado fue algo escaso en la producción de simuladores, con pocos títulos de muy variable calidad, da la impresión de que este año se va a producir justo el caso contrario.*
*Quizá no vayan a salir muchas aventuras gráficas, pero desde luego, los simuladores se podrán contar —siempre y cuando se respeten mínimamente las fechas de lanzamiento— por decenas.*

# Formación de ataque

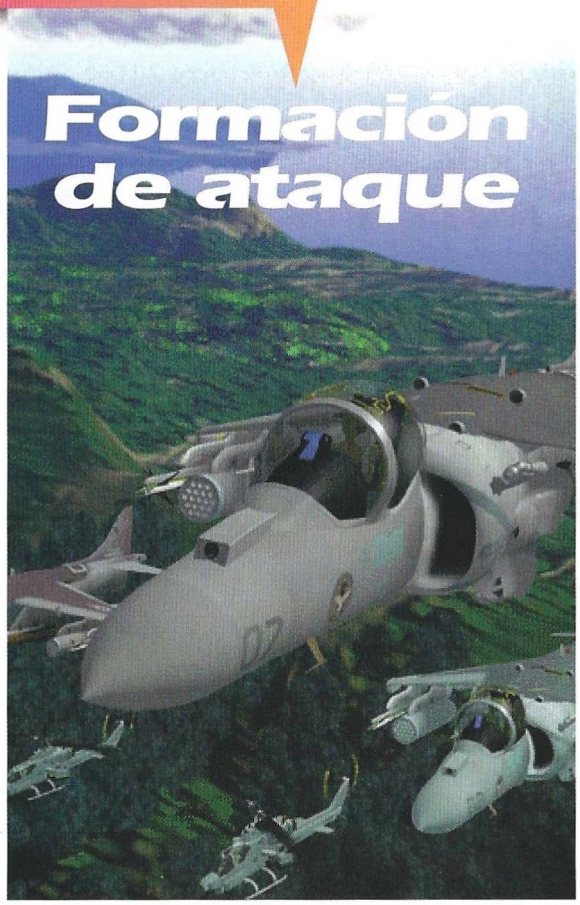


*Ante el aluvión de juegos de este género que se avecina, hemos querido dedicarles especial atención este mes, empleando para ello un amplio espacio que repasa las promesas de los títulos más importantes, avanzando casi toda la información disponible para que puedas ir estableciendo tus prioridades antes de verte rodeado por cazas y helicópteros de todo tipo mientras vuelas en tu avión privado hacia algún aeropuerto comercial.*

Parece que todos los equipos de diseño de simuladores esperaban la implantación de tarjetas 3Dfx para rematar sus producciones y lanzarlas al mercado antes de que otra tecnología las dejase obsoletas con un nuevo estándar que durará un año o poco más.

Prácticamente todos los programas contemplados en este reportaje, contemplan o exigen el uso de tarjetas 3Dfx o tecnologías similares que permiten un despliegue visual de gran impacto sobre el usuario experto e inexperto. Esto significa que a nivel gráfico, se pueden esperar efectos como "anti-

# Formación de ataque



aliasing", "alpha blending", "z-buffering" y todos los demás anglicismos imposibles de traducir a nuestro idioma, que identifican diversas técnicas cuya finalidad es extremar el detalle y acentuar el realismo.

Por otro lado, es fácil extraer también como característica genérica que la opción multijugador es cada vez más frecuente, potente e interesante, con auténticas maravillas a la vuelta de la esquina que seguramente hagan engrosar la factura del teléfono de más de un jugador. Desde una simple partida para dos jugadores a vastas extensiones de terreno con 250 pilotos enfrentándose en una cruenta guerra, todo será posible.

Para terminar, este reportaje no pretende cubrir sólo los mejores juegos que saldrán en un futuro más o menos próximo, ya que a priori todos son buenos, sino que trata de acercase a todos los que el espacio físico permite empleando para ello la información obtenida de las propias compañías desarrolladoras de los títulos incluidos.

## Falcon 4.0

*(Microprose)*

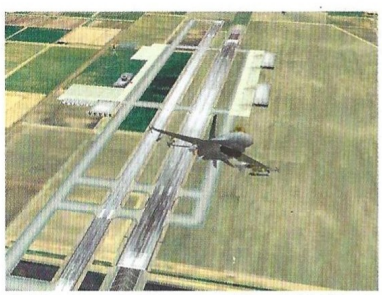
Ha llovido mucho desde que este proyecto nació en 1994, y daba la impresión de que nunca sería una realidad. De hecho, del equipo inicial de Falcon 4.0 quedan pocos miembros, y en la mayoría de los curriculum vitae de los programadores del sector, se puede leer "yo trabajé en Falcon 4.0".

El objetivo inicial de Falcon 4.0 era bien sencillo: crear la mejor simulación de combate, lo que incluía mejorar gráficos, sonido y modelos de vuelo sobre Falcon 3.0. Además, a estas alturas, se ha sumado un gran reto: el F-16C Block 50/52, con su nuevo motor y aviónica. Para esto último se introdujo en el equipo a Leon Rosenshein, creador de la tecnología de simulación del F-16 para la Fuerza Aérea Norteamericana. Él aportó un objetivo adicional, y es que quería que diferentes simulaciones pudieran funcionar sobre el mismo terreno.

### El radar perfecto

Con el paso del tiempo se incorporaron nuevos retos, como mejorar la experiencia del piloto en la cabina. Para esto se sumó a la cada vez más amplia plantilla de Falcon 4.0 a Pete Bonanni, un experto piloto de F-16. Quizá lo más representativo de la aportación de este profesional y la increíble vuelta de tuerca que ha sufrido el control en cabina, sea el radar. Cuando éste emite una onda, antes de su retorno sale otra. Si se detecta un objetivo, será necesario recibir confirmación de varios retornos antes de que el objeto se identifique como tal. Si no es así, el radar dirá que es un falso objetivo.

Así mismo, cuando el radar establece un contacto, no se limita a mostrarlo con un símbolo en pantalla, sino que además emite un sonido basado en la frecuencia de emisión del radar. Aunque el F-16 real no identifica el objeto, los pilotos suelen saber de qué se trata sólo por el sonido, ya que cada tipo de nave produce un tono distinto y



**Falcon 4.0 no sólo se preocupa porque la simulación de los modelos sea impecable, sino también por la calidad gráfica y el realismo del combate**

único. En el Módulo de Referencia Táctica, donde se pueden examinar barcos, aviones, tanques, etc. para conocer sus capacidades en la vida real, también se pueden escuchar sus correspondientes sonidos de radar, de forma que es posible memorizarlos y convertirse en todo un experto identificando objetivos.

Para los jugadores que no esté interesados en aprender o comprender los entresijos de un radar tan realista, habrá dos opciones alternativas: una especie de "ojo que todo lo ve" y un monitor al estilo U.S. Navy Fighters, pero simplificado. Respecto al tema de la identificación, un conveniente HUD apoyará a quienes no deseen volverse locos con los sonidos.

### Armas inteligentes

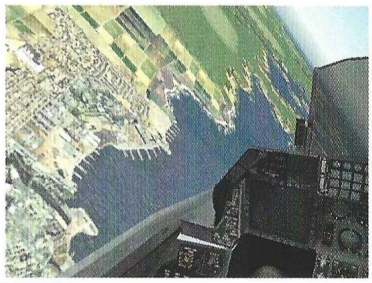
Otra de las notables mejoras se encuentra en el aspecto armamentístico, donde tomaremos como ejemplo los misiles Maverick aire-tierra. Tanto los guiados por infrarrojos como por TV, están modelados en 3D y poseen tres modos de lanzamiento: preplanificado, manual y esclavo. El primero lanza el misil y lo estabiliza en cada punto de viraje, y a medida que se alcance el punto inicial de ataque, el Maverick se convertirá automática y literalmente en esclavo del objetivo. En el modo manual el piloto marcará manualmente el objetivo, y en el esclavo, el misil se guiará por el objetivo marcado en el radar.

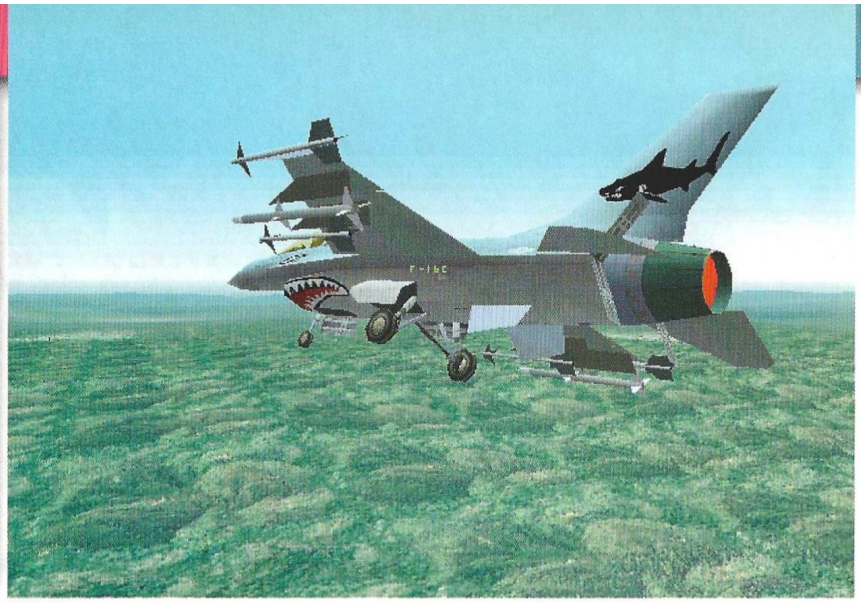
El comportamiento del misil se ha recreado con un alto nivel de realismo, ya que al disparar un Maverick hacia un objetivo que en un momento dado queda oculto tras una colina, el misil se estrellará contra ella, puesto que no dispone de capacidad para seguir a un objetivo sobre terreno firme. Este alto nivel de fidelidad se aplicará también a otras armas como las bombas guiadas por láser y los misiles antirradiación HARM. En general, todos los objetos e instrumentos militares, son todo lo fidedignos que pueden ser sin contar con información clasificada como secreta, gracias a la ayuda de expertos como Rosenshein y Bonanni.

**En Falcon 4.0 se ha asumido un nuevo reto: el F16C Block 50/52, con su nuevo motor y aviónica**

Pero Falcon 4.0 no sólo se preocupa porque la simulación de los modelos militares y de vuelo sea impecable, sino que por supuesto cuida otros aspectos más básicos que en un juego llaman la atención a aficionados y neófitos, como el gráfico y el realismo del combate.

Si por ejemplo un caza dispone de un abanico de 10 armas para disparar contra un objetivo, cada una de ellas producirá en éste un efecto diferente. Por ejemplo una bomba podría venir bien contra tropas en campo abierto, pero no servirá para nada contra un tanque o alguien a cubierto. La explosión resultante en cualquier caso, será acorde al arma y al objetivo, y por tanto un mismo objeto atacado diez veces con otras tantas armas, producirá diez explosiones distintas siempre y cuando la munición haya logrado hacer impacto y causar algún tipo de daño. Por otro lado, los grandes objetos como los puentes, están modelados por piezas, así que nunca se verá volar por los aires a una estructura completa, sino partes dañadas, otras destruidas y esparcidas por el terreno, y terceros objetos que





**El nivel de detalle gráfico de Falcon 4.0 es de lo mejor que se ha podido ver hasta ahora**

han sufrido quizá las consecuencias de un pedazo de roca que ha salido disparado en una determinada dirección. Después de un tiempo sin salir de la simulación, se podrán ver los trabajos de reparación y en un momento dado, el mismo objeto completamente nuevo.

### ¿Y bien?

Así que, una vez que se tiene entre las manos una simulación tan auténtica, ¿qué se hace con ella? Pues escoger entre una acción instantánea, combate cara de perro, combate táctico o la campaña. Ésta última es quizá lo más espectacular de todas, ya que se trata de una guerra en tiempo real que se está produciendo mientras el programa esté funcionando. Aunque el jugador esté eligiendo una misión, se levante al lavabo o a por una bebida, aliados y enemigos estarán haciendo su trabajo en el campo de batalla. De hecho, es posible crear un servidor de campañas y que los jugadores estén constantemente entrando y saliendo en él, comprobando cómo evoluciona la guerra. Sobre este potente aspecto de Falcon 4.0, os ofreceremos más información en próximas ediciones de Computer Gaming World.

Simplemente queda resaltar el nivel de detalle gráfico, que no sólo está a la altura de lo mejor que se haya podido ver hasta ahora, sino que supera con creces en algunas cosas a los mejores productos editados hasta la fecha. Muchas cosas se quedan en el tintero todavía, pero habrá tiempo de hablar de ellas a medida que se aproxime el lanzamiento de Falcon 4.0, previsto para esta primavera.

**Jane's F-15 está enfocado sobre el F-15E Strike Eagle, la versión dual del caza de McDonell Douglas**

tirados, y autoridades militares expertas en operaciones, son algunas de las fuentes de información de este secreto grupo que se comporta como si estuviese ocultando la panacea universal en cuanto a simuladores de vuelo y combate se refiere. Y quizá no sea para menos.

Hasta la fecha, Jane's se ha concentrado en dos tipos de producto: los genéricos, como el U.S. Navy Fighters, donde se puede volar con toda una serie de máquinas; y los especializados, como AH-64D Longbow, donde se simula una determinada nave con la mayor exactitud posible. Jane's F-15 pertenece al segundo grupo, enfocándose sobre el F-15E Strike Eagle, la versión dual del caza de McDonell Douglas.

### Matemática pura

Esta atención dirigida sobre un único objetivo permite simular su comportamiento y sistemas con un alto nivel de detalle. En el caso de Jane's F-15, el mayor impacto puede llegar de la mano del modelo de vuelo. Otros simuladores reúnen datos de comportamiento de aviones y tratan de crear rutinas que permitan a sus modelos aproximarse a la realidad en circunstancias normales. Sin embargo, para este producto se ha obtenido toda la matemática que las Fuerzas Aéreas utilizan para modelar las características de los aviones: DATCOM,

## Jane's F-15

### (Jane's)

En una oficina de Baltimore un equipo de diseño trabaja meticulosamente para duplicar uno de los sistemas armamentísticos de alta tecnología más modernos del ejército de los Estados Unidos. Documentación de las Fuerzas Aéreas y la NASA, datos de satélite, pilotos en activo y re-

una serie de "tochos" que contienen casi todo lo que el ejército norteamericano sabe sobre el vuelo. Estas ecuaciones se han incorporado directamente al programa, aunque sólo han resuelto parte del problema.

Las fórmulas de DATCOM se ocupan de la estabilidad y el control, pero de forma genérica. Son necesarias unas derivadas específicas de la estabilidad para el avión concreto que se va a modelar. Afortunadamente, para esto el equipo de diseño "alistó" a un grupo de ingenieros de las Fuerzas Aéreas que compartió con ellos datos no clasificados sobre los coeficientes de comportamiento y rendimiento del F-15. Una vez integrados todos los datos, los ingenieros llevaron a cabo las mismas pruebas que el equipo de diseño para poder comparar los resultados. Los vacíos resultantes en los modelos a diferentes velocidades y ángulos de ataque, se rellenaron con información de la NASA. No hay extrañas transiciones de un estadio a otro, ya que finalmente la misma realidad está integrada en el programa.

Una vez que el modelo de vuelo estaba probado, para que funcionase era necesario un modelo de atmósfera real, de forma que detalles que otros simuladores pasan por alto, se tengan en cuenta, como superficies que tienen menos efecto a mayor altitud o números de Mach que cambian dependiendo de la altitud. Jane's F-15 será probablemente el primer simulador que se acerque a lo que se siente realmente al romper la barrera del sonido.

## *Un problema de control*

Con todo esto listo, se hizo el primer vuelo con el F-15 en los cielos virtuales del juego, y para sorpre-


# CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

**CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.**
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

**CD AJEDREZ. 2.995 ptas.**
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

**CD DISEÑO. 2.995 ptas.**
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

**CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.**
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

**CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.**
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

**CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.**
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

**CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.**
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

**CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.**
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

**CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.**
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

**CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.**
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

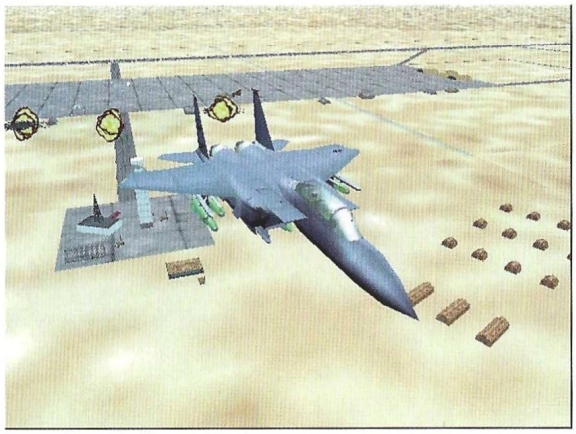
# OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

**PIDA POR TELEFONO AL 902 120 130,**
**POR FAX AL (91) 896 05 10**
**O POR CARTA A:**

**PRIX INFORMATICA**
**APARTADO 93**
**28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)**

**prix@usa.net** **www.prix.com**

**SOLICITE CATALOGO GRATUITO DE DISKETTES Y CD'S**



**Probablemente, Jane´s F-15 será el primer simulador que se acerque a lo que se siente realmente al romper la barrera del sonido**

sa de todos, algo fue terriblemente mal: el avión era casi imposible de controlar. Las ecuaciones, las rutinas, el programa, todo estaba bien, pero faltaba algo que posee un F-15 real: el sistema CAS (Computer Aided Stability), una batería de ordenadores que contrarresta la inestabilidad básica del F-15 para hacerlo maniobrable. En lugar de tomar el camino fácil, arreglarlo a capón, el equipo decidió recrear la funcionalidad de los sistemas automáticos del F-15.

Los elementos externos al avión (como tanques de combustible y armas) también se han tenido en cuenta, de forma que se notará una gran diferencia entre pilotar un F-15 "limpio" y uno armado hasta los dientes. Al librarse de parte de las armas, el equilibrio y la aerodinámica de la máquina lo acusarán en consonancia, y por supuesto en tiempo real.

Toda la instrumentación de cabina y el HUD es real, y además funciona y no se limita a ser un simple adorno como sucede en otros simuladores. A todo esto hay que añadir el entorno gráfico, aún en proceso de producción pero que ya hace gala de efectos de iluminación, un espectáculo que se puede contemplar quizá en su máximo exponente durante las misiones que dan comienzo antes de amanecer y aguantando hasta la salida del sol. Otro ejemplo, es que es más que probable que el indicio de presencia enemiga sea un leve brillo parpadeante en la distancia que una notificación del radar.

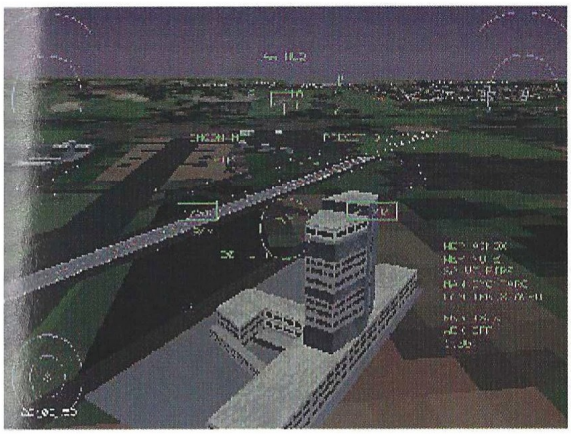
Las modalidades de juego contemplan de momento la acción instantánea, las misiones y el editor de misiones, un robusto y sólido añadido que avanza un paso en su campo permitiendo no sólo establecer lo típico como objetivo, puntos de ruta, altitudes, defensa, etcétera, sino que además ofrece la posibilidad de programar eventos que se producen en un momento dado, como un ataque al completar un objetivo o entrar en una determinada zona.

Hay bastante más que contar sobre Jane's F-15, pero también es cierto que falta bastante para que esté terminado, así que aún resta tiempo para descubrir nuevas incorporaciones y modificaciones a todo esto.

## F-22 Air Dominance Fighter (DID)

Durante algo más de 18 meses, unas setenta personas han trabajado febrilmente en la elaboración de este producto, un simulador que ofrecerá un control casi totalmente automatizado para quien desee ir derecho a la acción, y la posibilidad de asumir el control manual de todos los sistemas.

Ambientado en Oriente próximo, pero evitando localizaciones tan obvias como Israel, Irán o Irak, y dirigiendo la atención hacia el sur de la zona, repleto de bases y conflictos, F-22 ADF ha contado con fuentes de información más bien modestas, como archivos públicos, Internet y algunos contactos militares.



**F-22 ADF ha contado con fuentes de información como archivos públicos, Internet y algunos contactos militares**

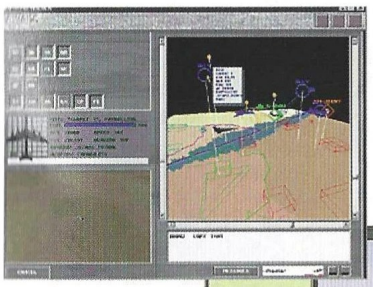
# Flight Unlimited II: Unlimited Adventures

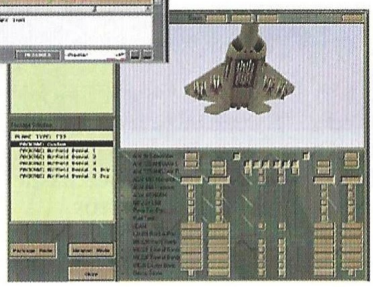
## (EIDOS)

El pacífico Flight Unlimited II no tiene demasiado que ver con los simuladores de combate que constituyen el grueso de este reportaje, ya que se centra exclusivamente en la simulación de vuelo por el puro placer de volar.

Este producto ofrecerá una detallada recreación del terreno y el entorno que sin duda no tiene precedentes en la industria del software, así como una gestión inimaginable del espacio aéreo. 11.000 millas cuadradas alrededor de San Francisco han sido modeladas a partir del terreno real, a una resolución de cuatro metros por píxel en zonas como la Bahía.

Esto ha sido posible gracias a la combinación de fotografías de satélite y mapas digitales de elevación. Las imágenes de satélite, tomadas a primera hora de la mañana,

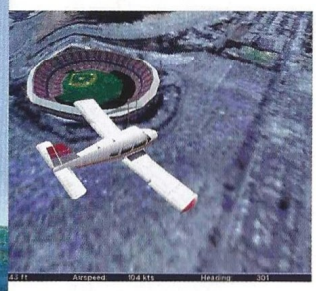




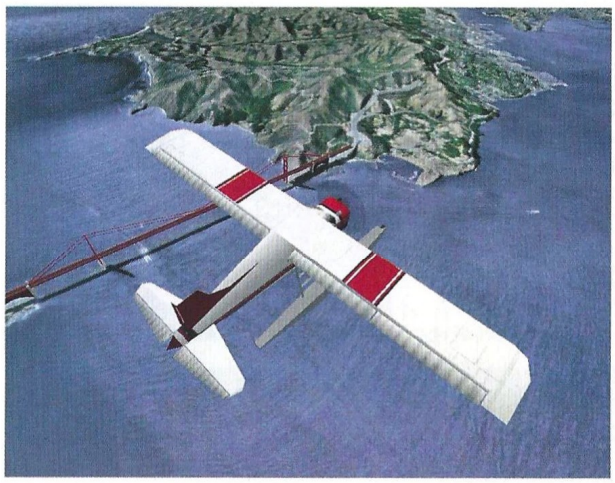
Su objetivo inicial no es recrear la simulación de vuelo perfecta, aunque para ello se esté trabajando en una expansión denominada Total Air War, sino obtener una jugabilidad dentro de campañas lineales que atrape al jugador medio, mayor en número que los que buscan el realismo absoluto. Con una opción de automatización, el programa establecerá inmediatamente todos los parámetros necesarios para comenzar a volar y combatir.

Con asesores militares norteamericanos y británicos, DID ha obtenido información sobre el manejo de los aviones y la fidelidad de los territorios representados en el juego. La inclusión de AWACS permitirá al jugador dirigir una misión desde la base, y poder saltar al asiento del piloto en cualquier momento para tomar parte en la acción directamente.

A nivel gráfico, F-22 ADF no debería tener nada que envidiar al resto de productos del momento, ya que incluye fuentes dinámicas de iluminación, efectos atmosféricos, climatología, nubes con transparencias, simulación de visión nocturna, y otros aspectos que recrearán un fabuloso espectáculo visual.



**11.000 millas cuadradas alrededor de San Francisco han sido modeladas a partir del terreno real en Flight Unlimited II**



contienen unas increíbles sombras proyectadas por los edificios, así que aún siendo 2D, desde las alturas el suelo parece 3D. Es obvio que al aproximar el avión a tierra, esta sensación disminuye gradualmente hasta revelar la inexistencia de volumen del terreno, así que los edificios de diez o más pisos, sí están realmente creados en 3D, así como otros lugares especiales como Alcatraz y la NASA.

### Visión real

Los polígonos del terreno permanecen sólidos a cualquier altitud, a diferencia de Flight Unlimited, donde parecían "saltar" a medida que se pasaba sobre ellos. El entorno lógico del programa renderiza en la imagen todo aquello que está dentro del rango del alcance visual del piloto, por lo que no habrá sorpresas como edificios saliendo de la nada cuando ya es demasiado tarde para evitarlos. El detalle del terreno aumenta progresivamente con la aproximación a un punto determinado, lo que elimina la necesidad de crear convenientes neblinas (como hacen otros títulos) para solapar la incapacidad del programa para gestionar objetos que deberían estar visibles. En Flight Unlimited II, si hay neblina es porque el sistema climatológico así lo ha decidido, pero nada más.

En este título se podrán volar seis aviones: el Cessna 172, el Piper Arrow, el Beech Baron, del DeHavilland Beaver, el Grob, y el P-51D Mustang, incluido a petición de usuarios que probablemente deseaban algo de acción pero que se quedarán con las ganas, ya que por supuesto, no tiene armamento alguno.

Otro cambio sobre Flight Unlimited, donde la simulación de vuelo se centraba en naves acrobáticas, es precisamente el modelo de vuelo. Para ello se han volado los aviones reales, algo fácil en esta ocasión por tratarse de aparatos civiles, comerciales y/o descatalogados del arsenal militar (en el caso del Mustang). Los paneles de instrumentos son realistas, y amén de la vista normal, existe un modo de cabina virtual en el que por motivos prácticos, los datos se superponen como texto.

### Tráfico aéreo

En algún punto del desarrollo de Flight Unlimited II, se cruzó con la aviación civil un potente invento militar para poder seguir de forma automática el tráfico aéreo cercano. Sí, el piloto no estará solo en los cielos del juego, ya que hay otros 25 modelos aviones integrados. Realizando sus rutas habituales, estas naves crearán más de un problema a los incautos que se atrevan a cruzarse en el camino de un 737, 747, 757, 777, MD-88, o DC-10 como ejemplos de aviones comerciales. Dentro de la gama civil están los Cessna Citation, Lear Jet y Beech Starship; y los militares incluidos son los A-10, F-16, F-18, SR-71 Blackbird, C-5, C-130, y el helicóptero Chinook. Incluso se puede encontrar de vez en cuando uno de esos enormes dirigibles publicitarios. En cualquier momento del juego, puede haber hasta 450 naves en el espacio aéreo o aeropuertos.

Una de las espectaculares novedades del juego es el control de tráfico aéreo por radio, una característica operativa en tiempo real que emplea las frecuencias reales de aeropuertos para aproximaciones, aterrizajes, despegues y cualquier otro aspecto necesario a criterio de las torres de control.

Los 48 aeropuertos de San Francisco están presentes y operativos en el juego, desde los grandes y comerciales a las pequeñas pistas privadas. Incluso los hidroaviones podrán amerizar en las superficies de agua designadas para ello. Hay dos formas de volar, a elegir por el usuario: visual e instrumentada. Para cualquiera que desconozca el uso de los diversos paneles y aparatos, está disponible un magnífico tutorial que impartirá unas útiles lecciones del mismo nivel que un instructor profesional.

Quizá la única desventaja de Flight Unlimited II a priori sea lo reducido del área geográfica, pero Looking Glass Technologies ya ha planificado varios discos de expansión con nuevos escenarios para satisfacer la demanda de los más exigentes.

ACTIVISION®

LA NUEVA ESTIRPE

# HEAVY GEAR™

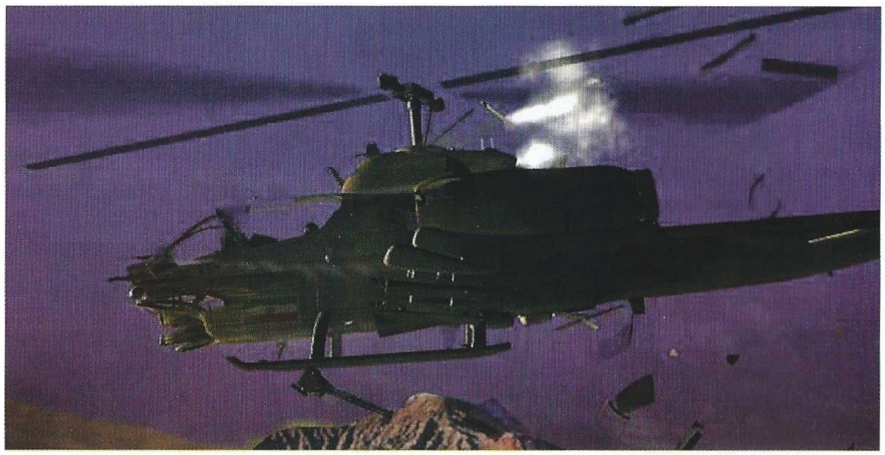
A LA VENTA YA
WINDOWS® 95 CD-ROM

OFFICIAL HEAVY GEAR UNIVERSE

www.activision.com

PROEIN

C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com



**Longbow 2 incluirá dos nuevos helicópteros: el OH-58D Kiowa Warrior y el UH-60 Blackhawk**

# Apache Longbow 2

## (Jane's)

Creado entre Jane's y Origin, esta secuela se distanciará de este término a veces despectivo por tratarse de un juego prácticamente nuevo. Diseñado en gran parte con la ayuda de los comentarios que los pilotos de Longbow enviaron, este título incluirá dos nuevos helicópteros que será necesario volar en algunas misiones: el OH-58D Kiowa Warrior y el UH-60 Blackhawk. En el campo de batalla real, estos dos últimos actúan en equipo durante la batalla, algo que se podrá recrear en el modo multijugador.

Longbow 2 tendrá dos mundos de campañas dinámicas. Uno, diseñado para el juego cooperativo, enviará las fuerzas disponibles a un futuro cercano en el que se sostiene un conflicto en la región de Irán, Irak y Azerbajian. El otro, básicamente de enfrentamiento, tendrá como escenario el Centro Nacional de Entrenamiento en Fort Irwin, California. Ambas batallas, aérea y terrestre, tendrán lugar al mismo tiempo, y cada equipo pilotará sus propios helicópteros y comandará los aviones de apoyo controlados por el sistema de inteligencia artificial.

Mientras tanto, la guerra "a pie de obra" continuará, y a medida que avancen las tropas cada bando perderá o ganará territorios según el resultado de la confrontación. Los suministros serán un factor de suma importancia. Para distinguir a ambos bandos, uno de ellos tendrá naves americanas pintadas como si fueran soviéticas. Hasta ocho jugadores podrán participar a la vez en red o TCP/IP y módem, y como novedad, dos personas podrán ocupar el mismo helicóptero, lo que lo convertirá en una máquina mortal, ya que mientras el copiloto/artillero dispara sobre un objetivo, el piloto puede ocuparse de otro con misiles Hellfire. Esta coordinación ha supuesto un gran reto, ya que multiplica el número de jugadores reales por dos y obliga al programa a gestionar muchas más cosas.

**Flying Nightmares posee tal grado de realismo que se pueden ver las boquillas de las ametralladoras rotando**

# Flying Nightmares 2

## (EIDOS)

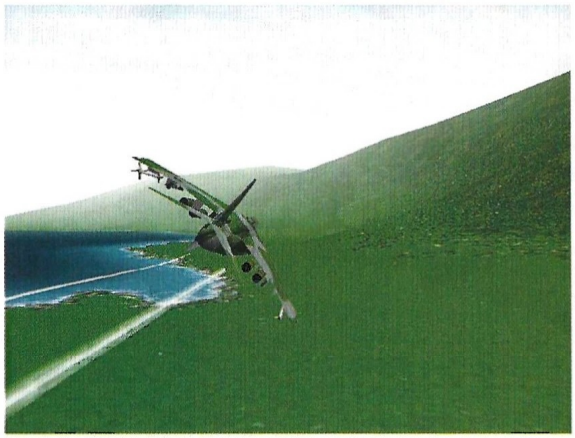
Con dos tercios de simulación de vuelo y combate, y otro de wargame en tiempo real, se completan las proporciones de este título de Eidos. Es como una simulación de vuelo de una belleza impresionante metida en una coctelera con unos cubitos de Command & Conquer y un chorrito de Muzzle Velocity, que dan como resultado una intrigante mezcla de simulación y estrategia.

En el modo multijugador, dos personas asumirán los papeles de sendos comandantes y enviarán instrucciones de combate tanto a los jugadores controlados por el ordenador como a los humanos. El resto de los jugadores adoptarán un papel más normal como pilotos de los AV-8B Harrier II y los helicópteros AH-1W SuperCobra. En lugar de escoger una misión y seguir los puntos de ruta, habrá que cumplir las instrucciones del comandante, ya sea en red o Internet.

Si bien esto parece destacar únicamente el modo multijugador, también hay una modalidad para un solo jugador en la que se puede asumir igualmente el papel de comandante contra el ordenador o bien volar una campaña en Cuba.

Se pueden establecer las condiciones de victoria y escenario, entre otras opciones disponibles. Mientras que el punto de vista del comandante supone una considerable abstracción del campo de batalla, el de un piloto goza de todo lujo de detalles con unidades terrestres, edificios y terreno en 3D, imágenes renderizadas en 65.000 colores con tarjeta 3Dfx (256 sin ella). Aunque la tecnología 3Dfx y similares apoyan ciertos efectos visuales, Flying Nightmares posee de por sí un alto detallismo, hasta el punto de poder ver las boquillas de las ametralladoras rotando. Iluminándolo todo se encuentra un sonido Qsound que logra posicionar adecuadamente los efectos en relación a la ubicación del jugador dentro del mundo virtual del juego.

Esto no significa que se trate de un simple espectáculo de luces y sonido, elementos que no dejan de ser mero aderezo, ya que bajo todo ello hay una sólida simulación de vuelo y combate. No habrá que esperar mucho para poder verificar toda esta teoría, ya que Flying Nightmares 2 debiera estar en el mercado en pocas semanas.



**Fighters Anthology cuenta con una de las Guías de Referencia más extensas que Jane´s ha elaborado hasta la fecha**

# Fighters Anthology

## (Jane's)

Jane's ha querido comenzar el año, además de con el Longbow 2, con una recolección de cosechas pasadas que amalgama Advanced Tactical Fighters, NATO Fighters y US Navy Fighters 97. Volando en los cazas de última generación por cualquier espacio aéreo del globo terrestre, con más de 100 aviones y cientos de misiones compendiadas en seis campañas que cubren territorios como Vietnam, Ucrania, Egipto, el Oriente Ruso y el Báltico.

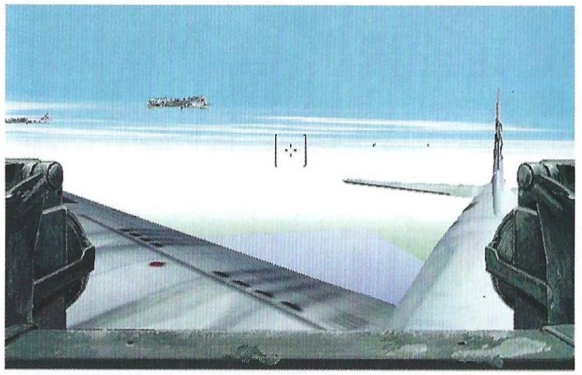
Más de cuarenta años de combate aéreo se compilan en las misiones y campañas de este juego, que además cuenta con una de las Guías de Referencia más extensas que Jane's ha elaborado hasta la fecha para los usuarios de sus productos de simulación. Para extender la jugabilidad del título, se han querido incluir dos argumentos de peso: un editor de misiones, y un servidor gratuito de Internet para combatir en directo contra pilotos de todo el mundo.

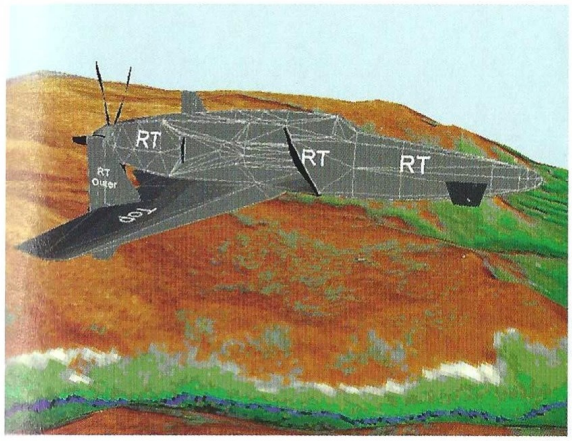
Todo esto y el resto de cualidades de Fighters Anthology, serán objeto de análisis en la sección pertinente de nuestra próxima edición de Computer Gaming World, donde encontrarás un exhaustivo examen de ésta aparente recopilación.

# Air Warrior III

## (Interactive Magic)

El original de este título posee unos antecedentes intachables. Air Warrior fue el primer simulador multijugador con conexión telefónica, uno de los primeros en alta resolución, y el primero que trataba la Segunda Guerra Mundial intentando recrear un modelo de vuelo realista. Por contra, Air Warrior II tuvo muchas carencias para su época, y numerosos defectos que enfriaron el panorama de la saga.





**Gracias a Air Warrior III más de 250 jugadores podrán participar al mismo tiempo en Internet**

Con renovada fuerza, gráficos ajustados al momento y soporte para 3Dfx, y una inteligencia artificial creada a partir de cero –que es más o menos la que tenía Air Warrior II según los registros de la época–, Air Warrior III trae seis campañas con cientos de misiones para un jugador, y también nuevos escenarios multijugador.

Como impresionante novedad, hasta 250 jugadores podrán participar al mismo tiempo en Internet con misiones creadas utilizando el editor de escenarios –que también permitirá generar misiones para un jugador–, repartiéndose entre los bandos aliado y nazi. Se podrá elegir entre más de cuarenta aviones de combate diferentes para jugar las campañas –que abarcan la Segunda Guerra Mundial– o en las misiones que recorren la Primera Guerra Mundial y la Guerra de Corea, sumando así un total que supera 450 misiones.

### Menos historia y más aviones

Por primera vez también se incluirán bombarderos biplanos con ametralladoras frontales que les permitirán librar sus propias batallas. Entre ellos cabe esperar el AR-234C Blitz, el B-25H Mitchell, el Mitsubishi Betty y el DeHavilland Mosquito. Con tanta nave en el juego, no sería descabellado pensar que algo de realismo en ellas había de desaparecer.

Y así será. Sólo hay cuatro paneles de instrumentos estándar, uno para cada nacionalidad. Sin embargo esto tiene una doble justificación: en primer lugar, los paneles reales son tan grandes que intentar encajarlos en la pantalla de un monitor es casi imposible sin perder proporciones y fidelidad, y en segundo lugar, el no tener que preocuparse por los paneles de instrumentos permite que el equipo de diseño se ocupe de crear nuevos aviones o variantes de los mismos, que añadirán más al juego que unos paneles cuyo único valor sería histórico.

Las mejoras del modelo de vuelo se acentúan gracias a que se tendrán en cuenta las características individuales de cada avión y algunos de sus elementos, como peso, tiempo de recarga de las armas o la fuerza del motor, lo que también aumentará el realismo. Aderezando esto último, habrá soporte para Force Feedback Pro.

En cuanto al asunto de las misiones, tan flojo en el primer juego, Matt Shaw, portavoz del equipo de desarrollo, afirma que "habrá toneladas de misiones parametrizables, incluyendo escoltas, patrulla aérea de combate, intercepción diurna y nocturna, ataques por tierra y mar, y bombardeos". Las misiones y campañas serán dinámicas, de forma que será prácticamente imposible saber por dónde y cómo aparecerá el enemigo.

## Fighter Duel 2

### (Infogrames)

El aclamado Fighter Duel por su modelo de vuelo realista, veloz animación e increíbles gráficos, que se vio potenciado en multijugador el año pasado con el lanzamiento de un paquete especial que jamás llegó a España, vuelve pisando fuerte sobre todo gracias a los avances tecnológicos.

Fighter Duel nunca consiguió ser un buen juego para un solo jugador, ya que aunque la inteligencia artificial suponía un reto bastante decente, no había demasiada variedad en cuánto a dónde y cómo se encontraría a los enemigos. Carecía de misiones diferentes y tenía una única estructura de terreno que principalmente era agua.

La secuela de próxima aparición, Fighter Duel 2, se centrará en la experiencia del jugador como piloto de combate, pero en lugar de lanzarle directamente a una acción en masa, incluirá misiones individuales y un modo de campaña configurable. En principio, y si no cambian mucho las cosas, se podrán volar 25 aviones diferentes –quizá más–, desde los del Fighter Duel original como el F4U Corsair, P-51 Mustang, A6M Zero, FW-190 y Me-109, a los nuevos J7W1 Shinden, P-38L Lightning, Me-163 Komet, Me-262, Tempest V y P-47 Thunderbolt, algunos de los cuales se verán representados en diferentes versiones como los P-51B y P-51D, y P-47B y P-47D.

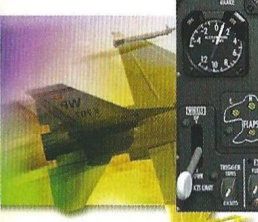
**Sabre Ace ofrecerá 45 misiones divididas entre escolta a bombarderos, transportes y aviones de reconocimiento; y patrullas de combate**

# Sabre Ace

## (Eagle Interactive)

La Guerra Aérea de Corea tendrá al fin la atención que se merece gracias a este título que Eagle Interactive está desarrollando para Virgin. Sabre Ace permitirá tomar parte en el conflicto con ambos bandos. En el americano se comenzará con los F-51D Mustang, para avanzar hacia el F-80 Shooting Star y terminar con el F-86F Sabre. En el caso de los rusos, se empieza con el Yak-9 y se termina con el MiG-15.

Además, hay una serie de misiones de entrenamiento para aprender las maniobras básicas de aterrizaje y despegue, navegación, ataques aire-tierra, y combate aéreo. Un instructor se dirigirá al piloto de un forma similar a la de Flight Unlimited, empezando en un T-6 Texan o un Yak-18 en función del bando escogido.



Las misiones se prescriben más que generarse de forma dinámica, pero con un gran detalle. La comunicación por voz otorga personalidad al jefe de escuadrón y a los compañeros de misión, y es frecuente encontrar a otros aviones aliados realizando ataques en la misma zona. Un ejemplo de misión sería volar una serie de puentes mientras los bombarderos destrozan unos campos de aviación cercanos.

Las 45 misiones está divididas entre escolta a bombarderos, transportes y aviones de reconocimiento; y patrullas de combate. Ninguna de ellas es fácil, así que no hay que esperar superarlas en un fin de semana. El armamento incluye ametralladoras, cohetes sin ningún tipo de sistema de guía, bombas y napalm. Para aumentar la variedad del juego, habrá también una sección en la que se podrán personalizar batallas con hasta cuatro aviones por bando. Aunque de momento no está implementada, Eagle ha prometido opción multijugador.

Simplemente queda destacar que Sabre Ace es uno de los primeros simuladores en utilizar Direct3D, lo que sin duda le permitirá aprovechar numerosas ventajas de esta tecnología que tendrán su máximo exponente en el aspecto gráfico.

**En SU-27 Flanker 2.0 el terreno está recreado a partir de información geográfica soviética antes clasificada como secreta**

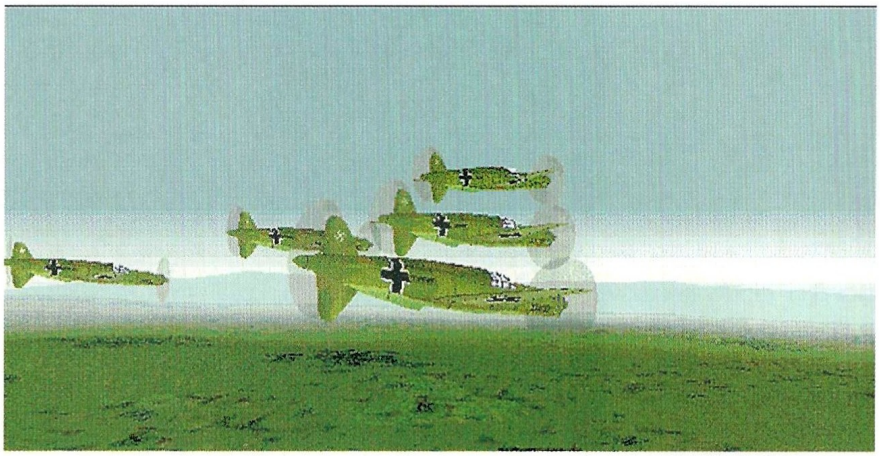
# SU-27 Flanker 2.0

**(SSI)**

La reciente aparición del SU-27 Squadron Commander's Edition, ha acortado la espera para la versión 2.0 de SU.27, que supondrá un cambio mucho más radical que esta última edición. Una campaña dinámica con una completa gestión de recursos es buen ejemplo de ello, aunque seguirá habiendo un editor de misiones. Otro es que el terreno estará recreado a partir de información geográfica soviética antes clasificada como secreta, obtenida con fotografías de satélites rusos para uso interno. El modelo de daños sufridos por los aparatos será más detallado y habrá indicadores visuales para ellos.

Pero sin duda la mayor carencia de SU-27, los gráficos, es lo que sufrirá el mayor cambio de todos. El nuevo producto tendrá soporte para tarjetas 3Dfx, texturas mapeadas con MIP (lo que eliminará la pixelización a baja altura), "alpha blending", y niebla. La resolución máxima será de 800x600 en 32.000 colores, aunque si el equipo del jugador no es capaz de soportar tanto, siempre se podrán desactivar las nuevas opciones para mejorar el rendimiento.

El modo multijugador para 16 personas permitirá que los pilotos entren en combate cuando éste ya haya comenzado, y para aquellos a los que intimidó SU-27 con el largo proceso de inicio, habrá una opción de acción instantánea que simplificará notablemente las cosas y permitirá realizar un leve aprendizaje sin necesidad de morir tan a menudo.



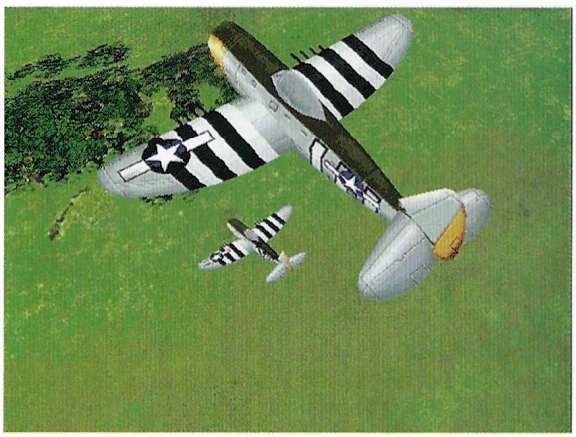
**X-Fighters cubre el periodo entre 1940 y 1946, y permite volar con Alemania, Inglaterra o Estados Unidos**

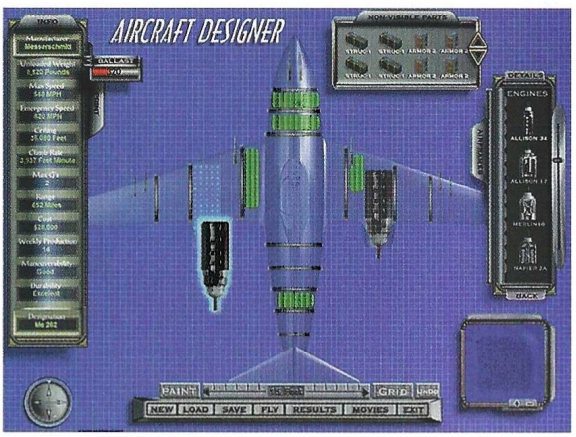
# Aces: X-Fighters

Parece ser que este simulador de combate ambientado en la Segunda Guerra Mundial competirá directamente con Flying Nightmares 2 por el título del simulador más innovador del año. Incluso al nivel más básico, X-Fighters es una simulación ambiciosa, ya que cubriendo el período entre 1940 y 1946 (la fecha del armisticio depende del bando escogido y de lo bien que éste lo haga), permite volar con Alemania, Inglaterra o Estados Unidos.

Durante ese período se volarán misiones históricas como la Batalla de Bretaña, la invasión de Normandía y la Operación Cobra, así como batallas especulativas como la Operación León Marino o la Batalla por Londres. Cada operación dura un número variable de semanas, y la siguiente siempre depende del rendimiento del escuadrón en la misión. Por ejemplo, si volando con los americanos se pierde la batalla en Normandía, podría resultar que en 1944 se estuviese combatiendo en la Operación León Marino por haber perdido Francia.

Los tipos de misiones que se volarán dependerán no sólo del rendimiento del escuadrón y de la operación que se esté realizando, sino también de las doctrinas aéreas que utilice cada bando. Estos factores también afectan al flujo tecnológico que cada bando seguirá durante la guerra, un elemento que hace especial a X-Fighters. Entre misiones se podrá acceder al diseñador de aviones, donde se podrá modificar una nave existente o tomar un esqueleto y especificar los detalles (motor, fuselaje, armamento, combustible, etc.), para crear uno nuevo. El diseñador calculará el rendimiento basándose en las teorías del momento, que no siempre eran exactas a la hora de ponerlas en práctica, y el coste de in-





*Team Apache*

**Hay otros nombre propios que posiblemente vean la luz este año, como Team Apache, MIG Alley, Wings of Destiny, European Air War o iF-16 Viper**

fluencia al usar el diseño. Los cambios menores como implementar un cañón Spitfire Mk.I de 200 mm son baratos y se harán rápidamente, mientras que otros más radicales pueden suponer una larga espera y un alto coste.

Habrá modo multijugador, tanto cooperativo como competitivo, y la posibilidad de Internet quedará abierta con el servidor SIGS de Sierra. A través de Direct3D, X-Fighters contemplará las tarjetas 3Dfx y todo lo que ello conlleva.

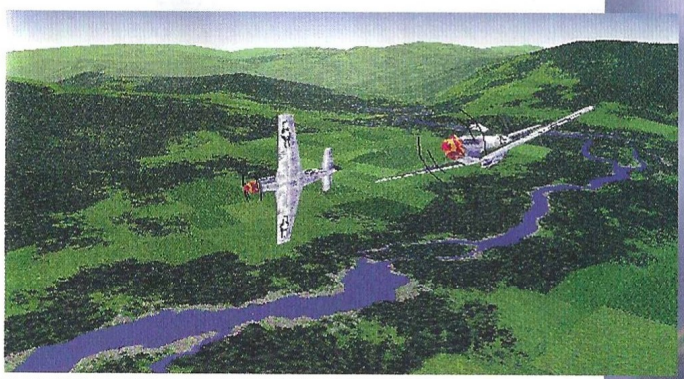
*Wings of Destiny*

*iF-16 Viper*

## Y además...

Hay otros nombres propios que posiblemente vean la luz este año, y de los que iremos dando cuenta a medida que recibamos más información. Lo anterior quizá sea lo más representativo de las diversas modalidades y temáticas de simulación de vuelo y combate. Activision prepara Screamin' Demons –el juego que el afamado piloto Hellcats asesora con su experiencia–, Eidos el Team Apache, Interactive Magic el iF-16 Viper –una nueva aproximación de esta compañía al caza–, Empire el MiG Alley –que supondrá el retorno de los MiG, uno de los escasos aviones rusos protagonistas de una simulación, a la pasarela de actualidad–, Virgin el F-16 Agresor –una de las primeras incursiones de Virgin en este género–, Mission Studios el Jetfighter III y Jetfighter Full Burn –dos visiones diferentes sobre una simulación del combate del mismo avión–, DID el TFX: F-22 –que traerá de vuelta el avión de moda–, Psygnosis el Wings of Destiny –ambientado en la Segunda Guerra Mundial–, y Microprose el European Air War –el esperado 1943–.

*MIG Alley*



*European Air Wars*

# Aptos para todos los públicos

*De vez en cuando salen juegos no excesivamente complejos, entretenidos y divertidos, asequibles para jugadores de cualquier edad. No son títulos estrictamente para niños, pero tampoco son específicamente para adultos. En este mini-reportaje tratamos cuatro de reciente aparición en el mercado.*

Estos cuatro títulos cubren varios géneros populares: aventura, estrategia y acción. Cada uno de ellos tiene su propio atractivo, pero en cualquier caso no vamos a entrar en un análisis profundo de todos ni tampoco vamos a criticarlos, simplemente nos limitaremos a exponer cómo son. A excepción de uno de ellos, todos proceden del mundo del cine o la televisión, ampliándose así la ya considerable cantidad de productos que se han visto trasladados a CD-ROM desde los medios de masas.

## Ace Ventura

El divertido detective interpretado en cine por Jim Carrey, el hombre de las mil caras, saltó de la gran pantalla a la pequeña con una serie de dibujos animados, y ahora lo hace al ordenador en forma de aventura gráfica con sencillos y entretenidos puzzles.

Siguiendo el argumento de la primera película, Ace Ventura se ve envuelto en una serie de estrafalarios casos relacionados con animales, viviendo mientras tanto al día esquivando al casero cuando pretende cobrar, o tratando de alimentar a sus numerosas mascotas. La calidad de los gráficos está a la altura de los dibujos animados, y el doblaje al castellano es casi insuperable. 7th Level se ha superado trasladando a la perfección el filme al juego, y Dreambox ha hecho el resto para adaptarlo al castellano. La distribución corre a cargo de Erbe.

## Chaos Island: The Lost World

El equipo de programación de Dreamworks, creadores de los juegos Dilbert´s Desktop Games, Goosebumps y el inminente Trespasser, continuación del último bombazo cinematográfico de Spielberg, ha creado un curioso juego de estrategia jurásica en tiempo real.

El jugador controlará a un equipo de científicos atrapado en la famosa isla B, y tendrá que completar doce extensas misiones creando ejércitos de dinosaurios entre los que contará con los tan admirados T-Rex y Veloci-raptores. Los gráficos son soberbios y la acción tiene un ritmo bastante acelerado. En las voces del reparto están las originales de los protagonistas de la película: Jeff Goldblum, Julianne Moore, Vince Vahn, Vanessa Lee Chester, Richard Schiff y Richard Attenborough.

Con este juego se abre la veda jurásica en el ordenador, que pronto tendrá continuación en un título mucho más serio que éste. Mientras tanto, Chaos Island es un buen aperitivo distribuido por Microsoft.

## Lego Island

Con licencia exclusiva del juego de construcción más popular en Europa, Mindscape ha creado un inmenso mundo virtual construido, cómo no, con piezas de Lego, y habitado por simpáticos personajes idénticos a los muñecos que incluyen algunas de las cajas.

El jugador entrará en este mundo virtual y podrá realizar en él diversas actividades, desde entregar pizzas a construir una moto acuática y usarla para participar en una trepidante competición. La trama presenta a un malvado personaje que ha decidido destruir Lego Island, y la misión del jugador será capturarlo. Para ello tendrá que explorar la isla y conocer a sus habitantes, ayudándoles en lo que pueda y participando en todas las actividades disponibles.

Con varias decenas de horas de juego, Lego Island incluye más de tres horas de animaciones en 3D y una banda sonora original de 90 minutos. Está distribuido por Proein, en versión original con manual en castellano.

## Pantera Rosa 2: Hokus Pokus

El entrañable personaje de la MGM que el año pasado inició su andadura en el mundo de las aventuras gráficas, vuelve otra vez en un ambiente más siniestro y tétrico, aunque dentro de la misma tónica familiar que el primer juego.

Un niño rico ha estado jugando con lo que no debe, y por accidente convierte a su hermana pequeña en un feo monstruo, aunque no sabe que en realidad hay alguien detrás de éste y otros hechos que se producirán más tarde. La Pantera Rosa entra en escena y se ve obligada a tomar cartas en el asunto, convirtiéndose en detective por un tiempo hasta desentrañar el misterio que hay tras la terrible transformación y devolver a la niña su aspecto habitual.

Animación superior a la de la serie de televisión, y un impecable doblaje a cargo del equipo habitual de Anaya, hacen de este título editado por el sello Dreambox una buena opción para entretener a todos los de la casa.

## Virtual Springfield

Los sarcásticos Simpson se convierten una vez más en protagonistas de un juego de ordenador, esta vez con una recreación virtual de su ciudad. El jugador podrá recorrer las calles de Springfield con cualquiera de los miembros de la familia Simpson y hacer prácticamente lo que quiera, desde escuchar un sermón del reverendo en la iglesia a poner patas arriba el entrañable hogar de la genuina familia norteamericana.

Todo en Virtual Springfield está animado como en la serie de televisión, con más de 35.000 fotogramas de animaciones y las voces del reparto original, para que nadie eche nada en falta. Los personajes, absolutamente todos los habituales de la serie, estarán ahí para ser escuchados, dar la lata, o ser objeto de diversas perrerías a cargo de cualquiera de los Simpson.

El guión ha sido escrito por el equipo habitual de la serie, con lo que el juego se convierte prácticamente en una experiencia virtual casi equiparable a meterse dentro de un capítulo. Virtual Springfield ha sido producido por Fox Interactive, y lo distribuye Electronic Arts.

## Magia vs. tecnología

# Zork: Grand Inquisitor

*Veintiún años después de la creación de Dungeon, una de las primeras aventuras de texto que dio origen a la saga Zork en 1981, Activision lanza la undécima entrega de una de las series más largas en la historia de los juegos.*

A lo largo de estos veintiún años y diez juegos, la historia del Gran Imperio Subterráneo, lugar donde transcurren todas las aventuras de Zork, ha recorrido 750 años de su andadura. Zork: Grand Inquisitor abre un nuevo período que se extenderá en forma de trilogía, narrando la lucha entre magia y tecnología durante el siglo XI del mundo de Zork.

Zork, el protagonista principal de todos los títulos, es un personaje completamente anónimo, sin sexo, edad ni rostro, lo cual ha puesto siempre una cierta nota crítica al mismo tiempo que otorgaba personalidad al juego y distinguía a este héroe de otros con nombre, apellidos y un físico.

Una de las ventajas de la saga Zork es que a pesar de desarrollar la historia de un mundo a través de todos sus títulos, cada uno es completamente independiente de los demás, de forma que cualquier jugador puede incorporarse a la serie en un momento dado sin por ello tener la más mínima desventaja. La suerte que tendrán aquellos que se adentren en el Gran Imperio Subterráneo de la mano de Zork: Grand Inquisitor, es que en esta entrega han desaparecido muchas de las lacras que encontraron su máximo exponente en el título anterior de la serie, Zork: Nemesis –un amago de Myst poco logrado a nivel argumental aunque más apetecible que el afamado juego de Broderbund– y se han recuperado notables aspectos de los primeros juegos como el espectacular sentido del humor, capaz de arrancar la carcajada en numerosas ocasiones.

### Amalgama tecnológica

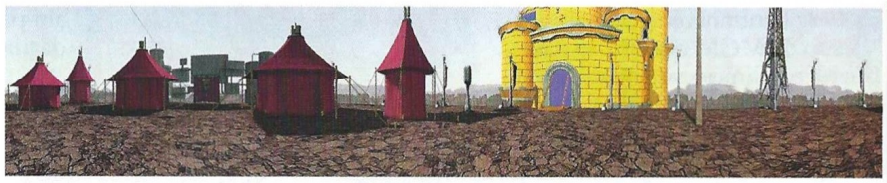
Zork: Grand Inquisitor (ZGI de ahora en adelante) es una aventura gráfica en toda regla que emplea un sistema de desplazamiento similar al de Myst y otros títulos del género: movimiento de 360º en la mayoría de la pantallas salvo en los primeros planos, y avances pantalla a pantalla cuando se decide cambiar de un lugar a otro, ofreciendo una lograda perspectiva tridimensional mediante unos gráficos que realmente son 2D.

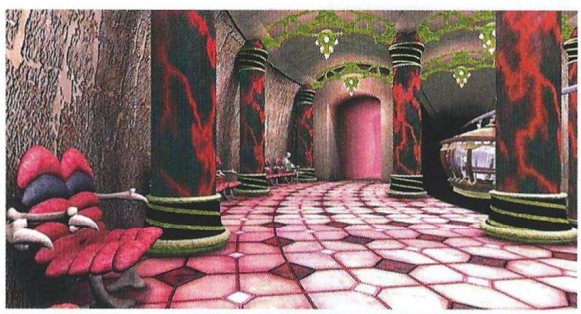
Cada una de las localizaciones de ZGI ha sido elaborada con sumo cuidado siguiendo todos los pasos habituales: bocetos, storyboards y arte final en el ordenador. El aspecto visual es magnífico, y combina las ilustraciones con animaciones y secuencias de vídeo superpuestas a escenarios artificiales, mezclando así casi todas las tecnologías actuales que se pueden utilizar en una aventura de corte casi convencional.

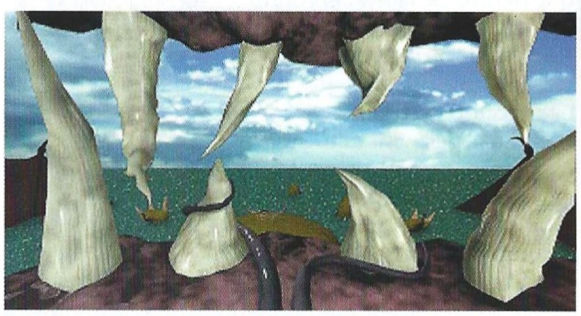
Por terminar de definir el apartado técnico del juego, la banda sonora, voces y efectos de sonido poseen una calidad digital de alto nivel, y se adaptan perfectamente a cada una de las situaciones del juego, consiguiendo poner esa pizca de sabor que atrapa al jugador y le involucra directamente en los acontecimientos que se desarrollan en la aventura.

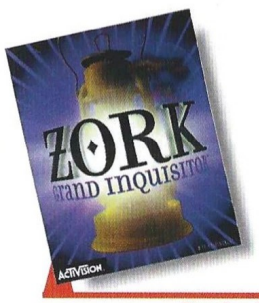
### La posible y lo imposible

El Gran Imperio Subterráneo es un lugar mágico donde casi todo es posible. En los tiempos inmediatamente anteriores a ZGI, la magia ha sido declarada ilegal y un Gran Inquisidor elimina de la circulación a toda criatura mágica o usuario de magia mediante su brazo armado en forma de guardias que componen un extenso










**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, 50 MB de disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Activision
**Distribuidor:** Proein

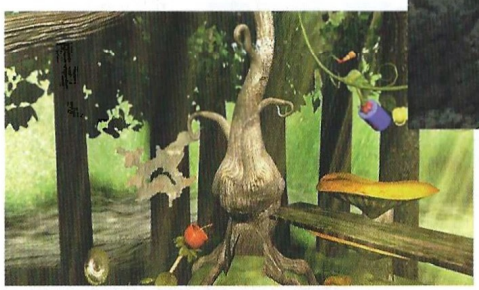
**Zork contará con la ayuda del Dungeon Master, un jocoso y divertido personaje que le acompañará casi desde el principio de la aventura**

cuerpo de inquisición. La tecnología se ha implantado de forma masiva en todas partes, y la ley marcial impera en las ciudades, aldeas y pueblos.

Para devolver la magia al Gran Imperio Subterráneo y al mundo, Zork tendrá que encontrar tres objetos perdidos, para lo que habrá de contar con la ayuda imprescindible del Dungeon Master, un jocoso y divertido personaje que le acompañará casi desde el principio de la aventura una vez encontrada la lámpara donde reside su esencia.

Este planteamiento básico se complica por la inferencia de diversos personajes y la perentoria necesidad de resolver puzzles, enigmas y situaciones para evitar algunos hechos antes de que se produzcan. ZGI combina en este sentido interrogantes de diversa índole, presentando puzzles lógicos, enigmas obvios, y otros que exigen una gran intuición y una máxima atención al entorno del juego. La mayoría de ellos se pueden resolver sin excesiva dificultad, si bien otros contribuyen a crear duros puntos de inflexión que crean serios atascos casi imposibles de resolver sin ayuda externa.

Creando un nuevo estilo dentro de su propia saga, ZGI consigue ser una valiosa pieza del género que destaca ampliamente dentro del panorama actual por su calidad, gran sentido del humor, y además estar íntegramente en castellano, con una extraña mezcolanza de acentos en las voces de los actores que no hacen sino realzar el aspecto humorístico del juego. ZGI es de esos pocos títulos que apetece terminar una vez se ha empezado.



**El truco es...**

**Para poder robar la lata de la pescadería y el plástico de las latas, debes subir al máximo el volumen de los altavoces en el control que hay junto a la puerta del establecimiento, enmascarando así el sonido de la alarma. Con la grúa del muelle y el plástico de las latas podrás obtener la lámpara.**

**Calificación**

**Zork: Grand Inquisitor**

**Pros:** ZGI reúne los mejores elementos del género de aventura y los adereza con una generosa dosis de humor que hacen de él una de las opciones más interesantes y entretenidas del momento.

**Contras:** El principio del juego contiene demasiadas situaciones difíciles como para atraer en una primera aproximación. La imagen pierde bastante calidad cuando se superponen algunas secuencias de vídeo sobre gráficos.

*El futuro del cuadragésimo primer milenio*

# Final Liberation

## Warhammer Epic 40.000

*"Preparando su Bolter, el Sargento Mayor Lhasso ordenó a su unidad que le siguiera, y se dirigió al combate."Por el Emperador y por Volistad" —gritó vaciando todo el cargador de su arma mientras la muerte le engullía."—*

A la mayoría de los aficionados a la estrategia seguro que les sonará bastante el nombre de Warhammer 40000, siendo este un juego de mesa, donde las figuras de plomo son las auténticas protagonistas en un fantástico universo de guerra y horror ambientado en el cuadragésimo primer milenio.

Pues bien, una de las series principales, denominada Epic, se nos presenta en forma de conversión llegando a nuestros ordenadores para hacernos disfrutar de una serie de juegos de figuras con innumerables seguidores en todo el mundo.

Lo primero que llama la atención del programa es la enorme fidelidad con la que han sido reproducidos todos los modelos a escala, el armamento, las razas y demás ingredientes que adornan la historia. Lo segundo es su tremenda adicción: una vez empezada una batalla, la atmósfera de combate recreada es tan tremenda y adictiva, que consigue enganchar al jugador haciéndole pasar un rato emocionante y divertido.

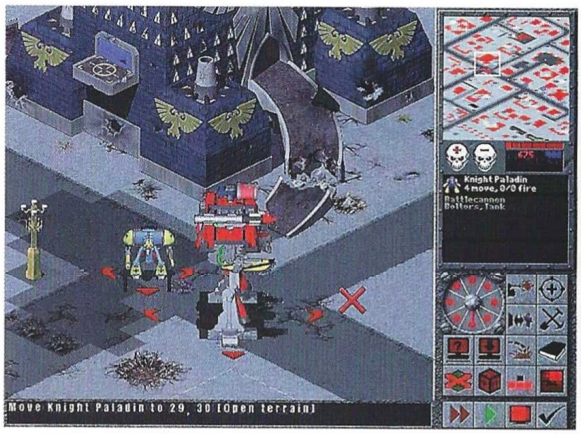
### Humanos Vs. Orcos

El cuento de nunca acabar, los humanos enzarzados en una eterna cruzada contra esos seres de piel verde que nunca se cansan de guerrear; eso sí, esta vez ambos bandos tendremos carros de combate, artillería a raudales y enormes titanes capaz de destruirnos de un solo pisotón. El juego se desarrolla por turnos, en los cuales podremos mover todas, algunas, o ninguna de nuestras unidades mientras efectuamos acciones de disparo y combate. Una vez hayamos terminado, el turno pasa al jugador contrario.

Aunque en esta entrega el programa incluye los Orcos y los humanos, es previsible el lanzamiento de alguna continuación o disco de escenarios, puesto que las otras razas típicas del universo de Warhammer 40000 como los Eldar, Caos o tiránidos están presentes en el codex, o libro de ejércitos que trae el programa con su ayuda en línea.

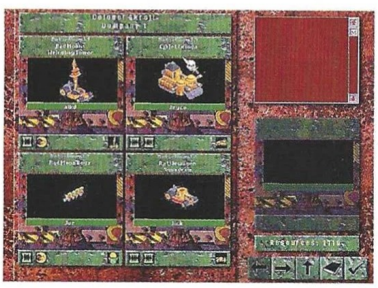
### Destrucción masiva

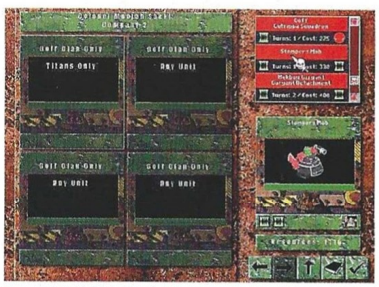
Con estas dos palabras podemos definir bastante bien lo que nos encontraremos en los campos de batalla del cuadragésimo primer milenio. Titanes cuasi-implacables que aplastan a sus enemigos, gritos por doquier y máquinas de guerra terribles, aunque, por supuesto, muy divertidas de manejar. Entre las muchas ventajas que ofrece el programa está la posibilidad de jugar hasta cuatro personas a la vez, utilizando la misma máquina, puesto que al ir por turnos y estando el fuego defensivo o de supresión controlado por el ordenador, no tendremos más que esperar nuestro turno para realizar todas las acciones posibles.



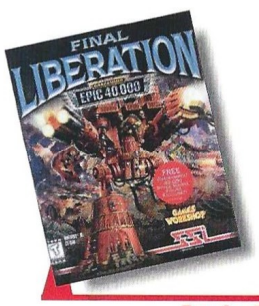

### La campaña de Volistad

El programa se divide en dos partes claramente diferenciadas: por una parte tenemos las batallas rápidas, en las que seleccionaremos el número de jugadores y los bandos, determinaremos cuantos puntos tendrá cada ejército, el escenario en el que dará lugar el juego y por último colocaremos nuestras fuerzas por turnos en el campo de batalla .

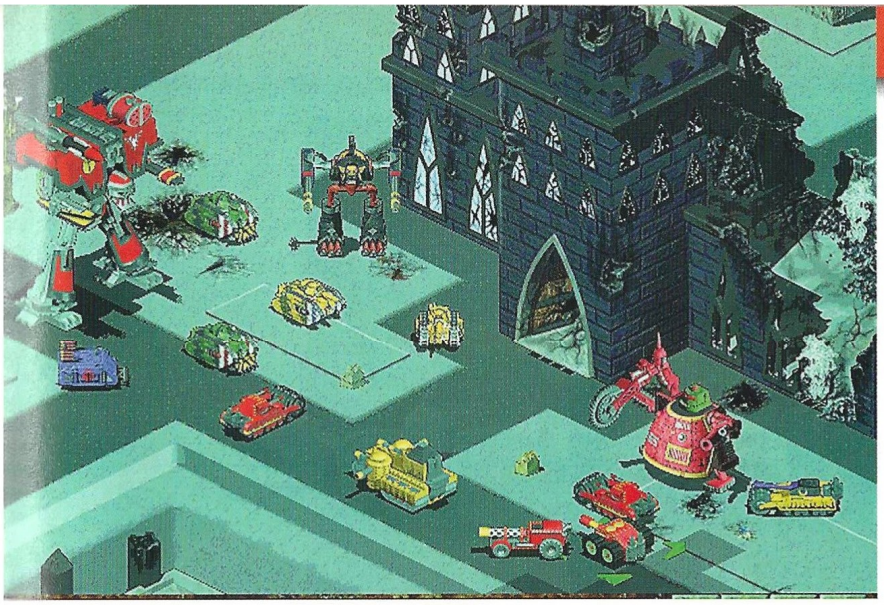




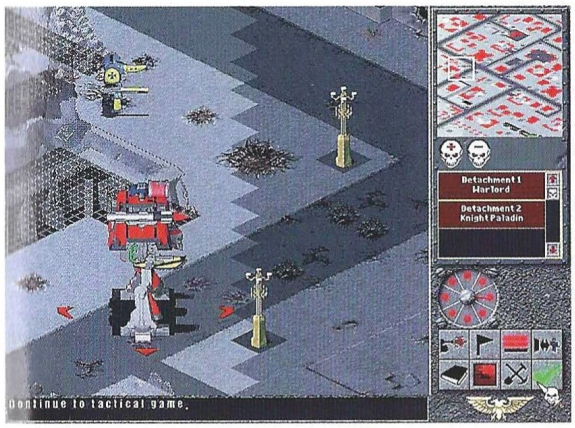
Por otra parte, tenemos la campaña de Volistad, en la que el

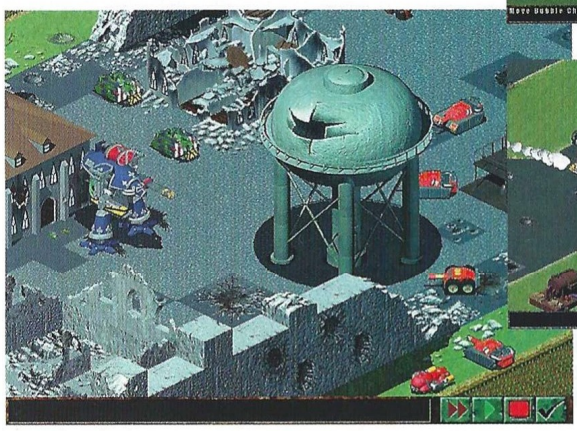



**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 90, 16Mb de RAM, tarjeta gráfica SVGA, CD ROM 4X, Windows 95, tarjeta de sonido,ratón
**Nº de jugadores:** De1 a 4
**Editor:** SSI
**Distribuidor:** Mindscape



***Lo primero que llama la atención es la enorme fidelidad con la que han sido reproducidos todos los modelos a escala***



jugador tiene asignado el papel de comandante de un ejército Imperial con el solo objetivo de liberar Volistad de la dominación de los orcos. Es importante señalar que la campaña, al contrario que las batallas rápidas, gira en un sólo sentido por lo que únicamente podremos jugar del lado imperial, nunca con los orcos.

Para finalizar podemos decir de "Epic: Final liberation" que sin llegar a ser un juego de estrategia en tiempo real como es la línea a seguir en el mundo del Wargame, tiene unas cualidades más que suficientes para ser un gran juego de estrategia con el que sin ninguna duda, pasaremos largas horas de diversión, y con el que los numerosos incondicionales de Warhammer 40000 estarán encantados.

**El truco es...**

***Deberemos concentrar toda la potencia de fuego posible. Las unidades de infantería es mejor dejarlas con bajas a destruirlas por completo, puesto que la moral disminuye igual si la unidad huye, que si es eliminada. No mantengáis las unidades aérea a la vista mucho tiempo. Lo mejor es disparar y esconderse.***

**Calificación**

**Final Liberation Warhammer Epic 40000**

**Pros:** Nivel gráfico y efectos especiales buenos, gran jugabilidad (se puede jugar hasta 4 jugadores simultáneos). Muy adictivo, con una campaña interesante y divertida. El editor de escenarios asegura infinitas horas de juego.
**Contras:** Se podría mejorar la definición gráfica, y el sonido de los vehículos moviéndose es un poco repetitivo. Se podrían haber introducido también más razas y personajes, pero bueno...probablemente no existe el programa perfecto.

## La batalla continúa

# Human Onslaught

## War Wind 2

*Tras el discreto éxito de War Wind hace poco más de un año, llega la secuela de una de las primeras incursiones de SSI en la estrategia en tiempo real. El mundo de Yavaun vuelve a ser protagonista de una cruenta batalla.*

Despachado el conflicto acontecido en War Wind, las cuatro razas litigantes se han agrupado en dos facciones que por un desafortunado accidente, se ven obligadas a recibir en su planeta a otras dos agrupaciones rivales procedentes del planeta Tierra. En un mundo desconocido y hostil, los humanos deben aprender muchas cosas, y escoger entre quedarse en Yavaun o tratar de encontrar el camino de regreso.

Aparte del aspecto argumental, poco ha cambiado en War Wind 2: nuevos gráficos, un interfaz remozado, nuevas unidades y hechizos, y algunos parches que debieran haber estado presentes en War Wind. Algunos aspectos del juego, como la figura del líder, han evolucionado a mejor, y se han introducido nuevas estructuras gracias a la raza humana que permiten crear situaciones bastante interesantes, aunque siempre dentro de la línea marcada por War Wind.

### Cuatro formas de jugar

Cada una de las cuatro facciones posee una serie de características únicas y personales que de alguna forma sientan estrategias diferentes a la hora de jugar con una u otra. En lugar de un único líder se puede escoger entre cuatro distintos en cada misión, e incluso existen puntos de inflexión en la línea argumental donde el jugador deberá elegir qué camino seguir, incidiendo esto directamente sobre el desenlace de la trama integrada por los objetivos de las misiones y las animaciones que concatenan una con otra.

La brillante aportación de War Wind de poder llevar personajes de un escenario a otro sigue presente, y también el sistema de entrenamiento de unidades dentro de los edificios, aunque esto último con importantes mejoras que agilizan enormemente el manejo del juego. En lugar de tener que llevar las unidades al edificio como ocurría en War Wind, ahora se marca el edificio, se pulsa el botón de entrenamiento, y se marcan las unidades que se quiera mejorar.

### Ojo al parche

Éste y otros cambios, aunque buenos, no dejan de ser correcciones o parches a los defectos de diseño que tenía War Wind, hecho que podría considerarse como bueno ya que demuestra una clara intención de mejora y superación, así como rectificación. Quizá en otros títulos esto se note menos, pero el lavado que se ha dado principalmente al interfaz, supone un cambio bastante espectacular.

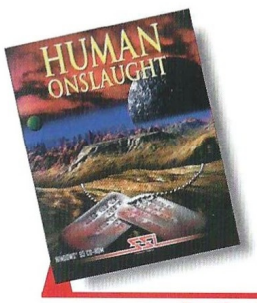
Sin embargo las buenas intenciones no han alcanzado a todos los aspectos del programa, ya que por ejemplo, el comportamiento de las unidades al desplazarse y los serios atascos que se producen al mover a varias de ellas por caminos tortuosos, sigue dejando mucho que desear: unidades que se quedan paradas en un punto determinado, bloqueos en pasos estrechos... Algo así como los atascos de las grandes ciudades en hora punta cualquier día laborable.

### Poca variedad

La introducción de dos nuevos recursos además del básico y genérico procedente de War Wind, uno de ellos opcional, permite crear nuevas líneas de producción y poner además motivos adicionales de disputa entre las facciones, algo que se acentúa aún más en el modo multijugador, que además de red soporta conexión directa a través de Internet. A pesar de que aparentemente War Wind contó con un importante número de seguidores en todo el mundo, parece ser que no fueron suficientes como para que SSI se decidiera a abrir un servidor dedicado para jugar en Internet.

Ambientado de forma similar a War Wind, este título sigue ofreciendo gráficos en alta resolución aunque no especialmente bonitos, y unos efectos de sonido en esta ocasión algo más comprensibles gracias a las respuestas de las unidades humanas, si bien todo en inglés (lo único que se ha traducido es el manual).

Según se mire, War Wind 2 está tan bien o mal como su predecesor. Además de las dos nuevas facciones, las novedades se reducen a un puñado de arreglos que no terminan de cuajar ya que




**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 90, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB, disco duro, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
**Nº de jugadores:** De1a 4
**Editor:** DreamForge/ SSI/Mindscape
**Distribuidor:** Proein

*Cada una de las cuatro facciones posee una serie de características propias y personales*

aspectos importantes siguen quedándose en el tintero. Errores comunes de los que adolecen la mayoría de los juegos de estrategia en tiempo real, como una pobre inteligencia artificial en cuanto a movimiento se refiere, siguen presentes por desgracia un año después del lanzamiento de un producto que de alguna forma aportó ciertos elementos novedosos a un género a estas alturas ya muy machacado. Las 46 misiones, aunque varían notablemente por estar adaptadas a cada una de las cuatro facciones, terminan resultando algo pesadas, ya que en muchas de ellas el principal obstáculo son los accidentes del terreno y no el propio comportamiento de nuestros belicosos enemigos.

**El truco es...**

**Pulsa ENTER, teclea uno de estos códigos y pulsa ENTER de nuevo para activarlos:**

**!the sun also rises**
**Ver el mapa completo**

**!golden boy**
**5000 unidades de recursos y 1000 de Butanium**

**!I am the bishop of battle**
**Ganar misión**

**!on a mission from gawd**
**Construir y recolectar más rápido**

**Calificación**

**Human Onslaught War Wind 2**

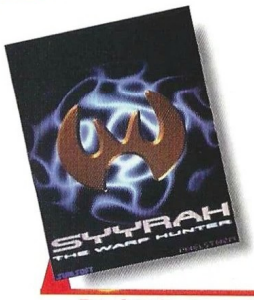
**Pros:** Todo lo bueno que tenía War Wind está en War Wind 2, amén de algunas mejoras que facilitan mucho el manejo de unidades y estructuras. Destaca la ramificación argumental en forma de puntos de inflexión a lo largo de las campañas.

**Contras:** La inteligencia artificial de las unidades sigue teniendo grandes carencias, algo casi imperdonable a estas alturas después de juegos como Dark Reign o el propio Dark Colony, por mencionar otro título desarrollado por SSI.

## Minas de colores

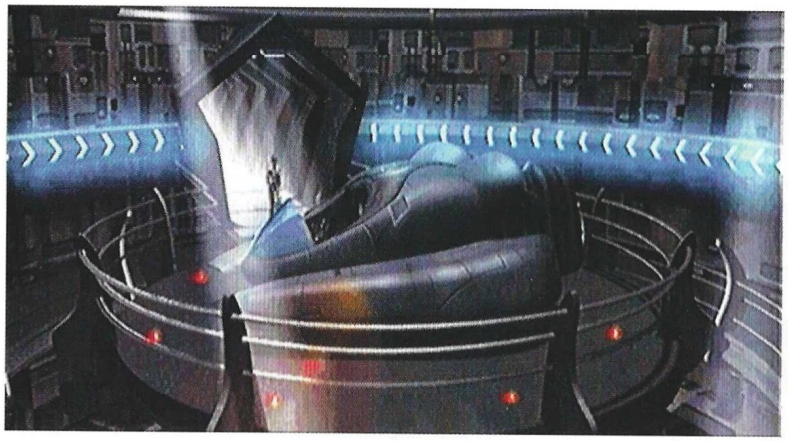
# Syyrah

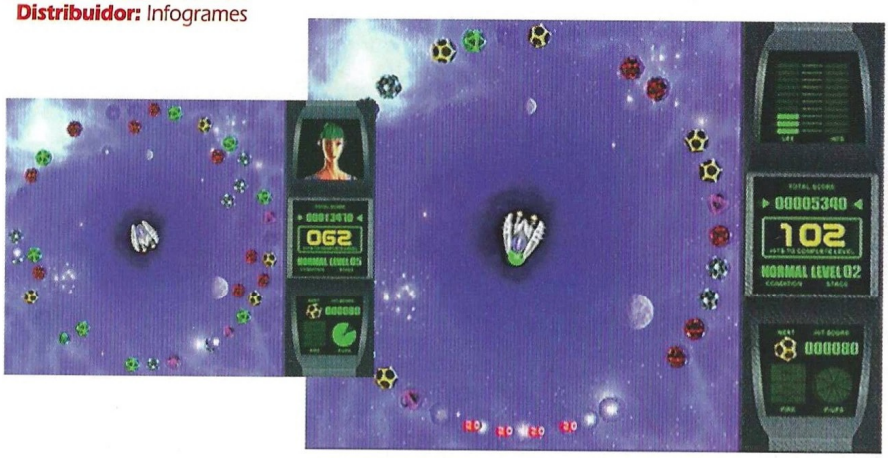
*Aunque hacía mucho tiempo que no salía otra variación de Tetris, Syyrah reversiona en cierta forma el popular juego ruso.*

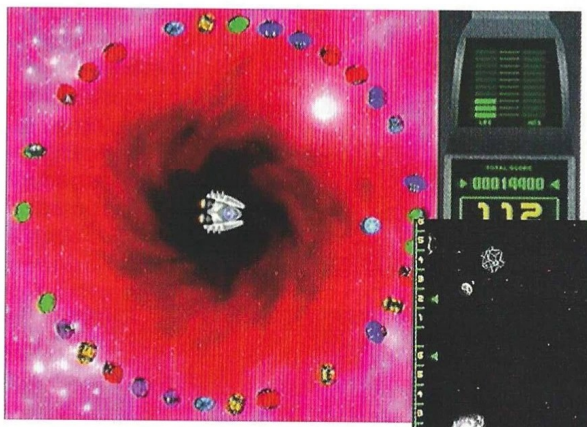


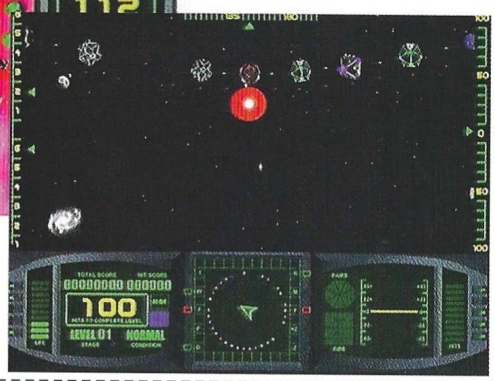

**Precio:** sin determinar
**Requerimientos:** 486/66 MHz, 8 MB de RAM, SVGA VESA, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, DOS 5.0
**Nº de jugadores:** 1 ó 2
**Editor:** PixelStorm/Sunsoft
**Distribuidor:** Infogrames

Prescindiendo del supuesto argumento para introducir el juego, Syyrah en más bien una versión del Coloris que del Tetris. Las piezas, siempre de la misma forma, se clasifican por colores, y es necesario juntar tres o más para su eliminación. La disposición es circular, y el jugador operará una nave situada en el centro de la circunferencia, conociendo en todo momento el color de la pieza que va a disparar y la siguiente que lanzará.






Al igual que en Coloris o Tetris, pasado un tiempo las piezas estrecharán un poco más el cerco alrededor del jugador, estableciéndose así un límite de tiempo para completar el nivel. El objetivo es siempre eliminar un número variable de piezas que por supuesto incrementa a medida que se avanza en los niveles, unos escenarios sencillos que en la modalidad 2D ostentan unos fondos bastante psicodélicos según se progresa en el juego, y en la 3D son siempre iguales.

Para quien guste de este tipo de juegos, Syyrah abre nuevas posibilidades sobre todo en 3D, siendo más jugable en el modo 2D, donde se descubren realmente además todas las posibilidades del juego y sus características, extras y bonificaciones, ya que en 3D nunca se tiene una vista completa del cerco de piezas. Syyrah viene a engrosar la abundante lista de entretenimientos sencillos disponibles en estos momentos, y aunque es tan poco variado como el Tetris, resulta casi tan divertido como éste, aunque no haya posibilidades de que dos personas jueguen a la vez sino alternativamente.

**El truco es...**

**Aprovecha bien los extras que consigas, ya que se agotan en muy poco tiempo. Observa siempre el color de la luz que hay en el morro de la nave para saber qué vas a disparar a continuación.**

**Calificación**

**Syyrah**

**Pros:** Syyrah es un magnífico ejercicio de velocidad y reflejos que por añadidura resulta entretenido.

**Contras:** La modalidad 3D es quizá demasiado difícil, e incluso en una máquina muy potente se mueve o demasiado rápido o demasiado despacio, lo que complica un poco la jugabilidad.

# Myth no busca la conquista, ¡Sino la destrucción!

# MYTH™

## THE FALLEN LORDS

EIDOS

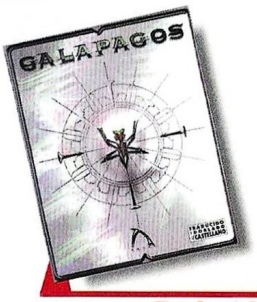
PROEIN SOFTWARE

C/ Velázquez, 10-5ª Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com

## Un cerebro sintético

# Galapagos

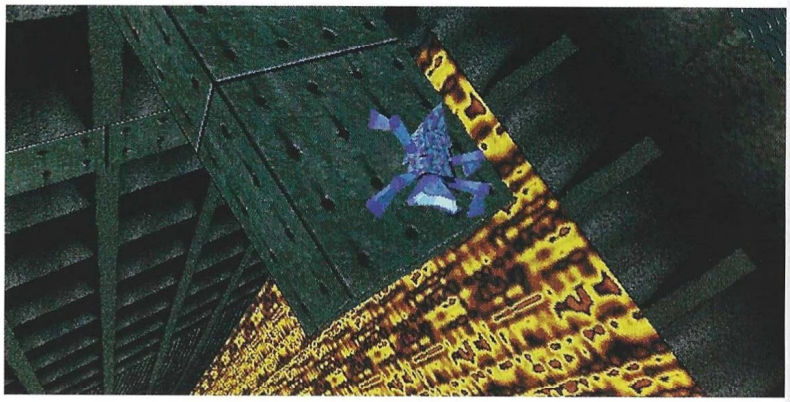
*De vez en cuando surge una rareza que nunca se sabe bien si procede de un experimento científico, una mente brillante o una inteligencia retorcida. Galapagos podría ser todo o nada de esto.*




**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium 90, 16MB de RAM, disco duro, SVGA, CD-ROM 2x, Windows 95, tarjeta de sonido, ratón
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Anark
**Distribuidor:** Electronic Arts

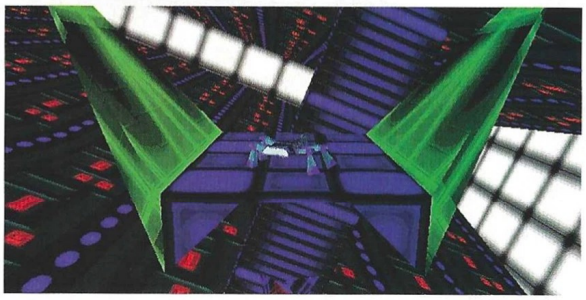
Un curioso ente tecnológico ha de abrirse paso por ocho mundos diferentes para escapar de una entelequia que desde su abstracción pretende absorber el universo e incorporarlo a su sistema de circuitos y trampas mortales. Si eres capaz de entender esto, podrás enfrentarte a Galapagos y enseñar a Mendel a conocer su entorno, y si no, es mejor que busques otro juego.

Es sorprendente comprobar cómo un juego es capaz de anonadar a un ser humano hasta el punto de eliminar al principio cualquier reacción posible. Al cargar Galapagos y empezar a jugar, el primer calificativo que acude a la mente es "raro", seguido por "incomprensible". Sin embargo, mediante ensayo y error es posible avanzar lentamente, aprendiendo con Mendel, el protagonista del juego, a conocer el mundo hostil en que se desenvuelve. La primera vez que Mendel se destruya por cruzar un haz de luz, le servirá como escarmiento para no repetir la experiencia, y así sucesivamente con todo lo que encuentre a su paso.

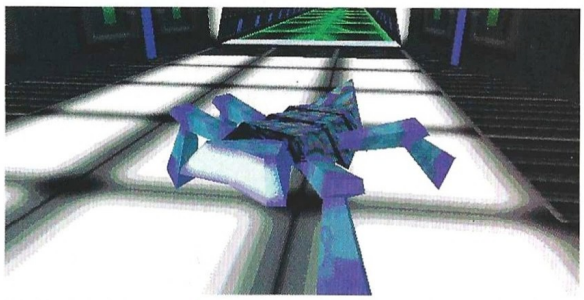


**El truco es...**

**Emplea la guía de juego del manual para superar el escenario del laboratorio. Aisla a Mendel en una plataforma móvil o algo similar cada vez que quieras sopesar el siguiente movimiento a realizar, o de lo contrario él seguirá avanzando por sus propios medios.**



Realmente es difícil catalogar Galapagos bajo un género concreto, aunque quizá estrategia sea el más adecuado dado que hay que observar y pensar bastante, analizando los obstáculos para dar con el mejor modo de superarlos. Igualmente ardua es la tarea de calificarlo, ya que se pasa de original e innovador y esto puede ser muy bueno o terriblemente malo, así que en esta ocasión nos quedaremos con lo primero. Galapagos es una experiencia diferente y nueva que propone al jugador un reto inteligente.



**Calificación**

**Galapagos**

**Pros:** La originalidad de Galapagos es un hecho innegable. La evolución del juego y su protagonista son toda una experiencia.
**Contras:** La falta de información tanto en el manual como dentro del propio juego, es asombrosa.

Computer Gaming World

Microsoft

# Concurso nacional de escenarios para Age of Empires

## Crea tu propio escenario para Age of Empires, envíanoslo y podrás conseguir un fantástico regalo

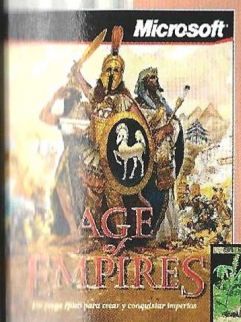
Computer Gaming World y Microsoft te proponen participar en un singular reto: crear tu propio escenario de Age of Empires y entrar en competición con todos los enviados desde los diferentes puntos de nuestro país. Es importante resaltar que sólo admitiremos un escenario por participante, y que los criterios que el jurado utilizará para escoger el mejor estarán fijados principalmente en tres criterios: complejidad, jugabilidad y originalidad.

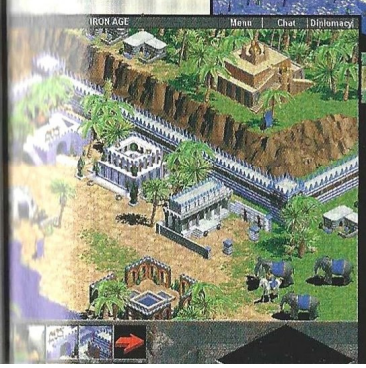
Aunque sólo habrá un ganador, en el número de Mayo habrá un premio honorífico para los participantes en el concurso: una selección de los mejores escenarios será incluida dentro del CD-ROM de Computer Gaming World. Así que, ya sabes, ponte manos a la obra y muestranos que eres capaz de hacer con el editor de escenarios de Age of Empires.

### Premios:

**El autor del escenario ganador conseguirá un lote de productos Microsoft valorado en más de 100.000 ptas., compuesto por:**

- Flight Simulator 98
- Age of Empires
- Encarta 98
- Bookself
- Intellimouse Trackball
- Sidewinder Force Feedback





## Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que nos envíen su propio escenario creado con Age of Empires.

2.- Los escenarios pueden ser enviados por correo electrónico (a la siguiente dirección: cgw@futurnet.es) o bien por correo ordinario (en un disco de 3´5) a la dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(Indicar en el sobre:
"Concurso Age of Empires")

3.- Junto con el escenario el concursante debera proporcionarnos sus siguientes datos: nombre, apellidos, dirección y número de teléfono.

4.- De entre todos los escenarios que se reciban se eligirá uno, que conseguirá el lote de productos Microsoft. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

5.- Sólo entrarán a concurso aquellos escenarios recibidos antes del 6 de Abril de 1998.

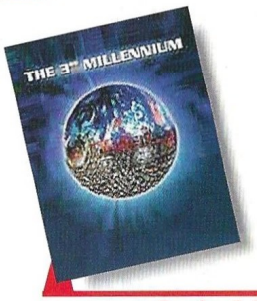
6.- El ganador del concurso será notificado en el número 30, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

## Un simulador Geopolítico

# The Third Millenium

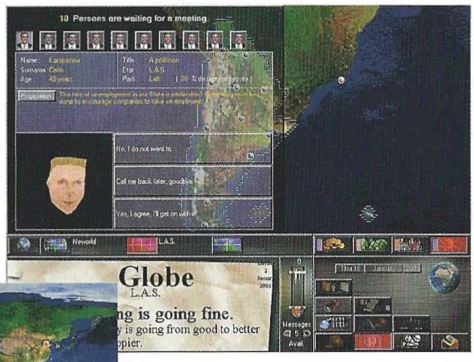
*Un juego de simulación y estrategia basado en la gestión social, económica y política basado en estudios reales, estadísticas y proyectos. ¿Seremos capaces de mantener el bienestar social?*

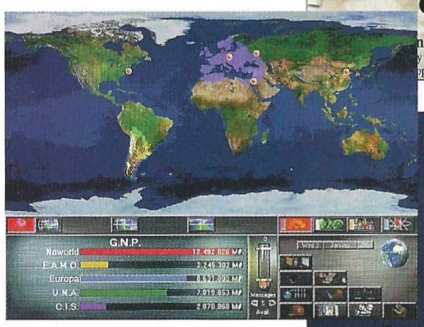



**Precio:** 7.450
**Requerimientos:** Pentium 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, 5Mb de disco duro SVGA, ratón,
**Nº de jugadores:** De1a 5
**Editor:** Cryo
**Distribuidor:** Friendware

Cinco grandes continentes pugnan por conseguir la mayor relevancia e inclinar la balanza del poder hacia su lado. Que ello sea posible, depende en gran medida de que nosotros seamos elegidos gobernadores y de que apliquemos todas nuestras dotes políticas para que consigamos ser reelegidos y así consigamos acrecentar nuestra esfera de poder.

El programa se centra básicamente en la construcción de estructuras y la inversión en las mejoras de las ciudades y sus habitantes.

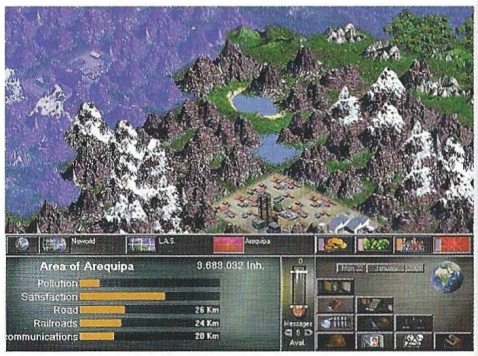


### Diplomacia

Deberemos de elegir entre cinco continentes que difieren ligeramente de la realidad. Pasaremos a gobernar un estado y seguiremos adquiriendo mayor relevancia a medida que las elecciones nos sean favorables.

La diplomacia juega un papel bastante importante, considerando la posibilidad de comerciar con nuestros países vecinos y procurar que los adelantos científicos y los progresos tecnológicos puedan compartirse entre naciones. Como el objetivo final del juego es establecer un dominio global del planeta, en aproximadamente 500 años y conseguir que la paz reine en todo el planeta, tendremos que procurar que nuestras investigaciones sean más rápidas y fructíferas, invirtiendo mucho más. Ya sabéis, el que algo quiere, algo le cuesta.




**El truco es...**

**Invierte en bienestar social. Como se hace en la vida real, engañar bajando los precios e impuestos antes de las elecciones da muy buen resultado. Es una gestión real de un gobierno, la guerra interesa lo menos posible.**

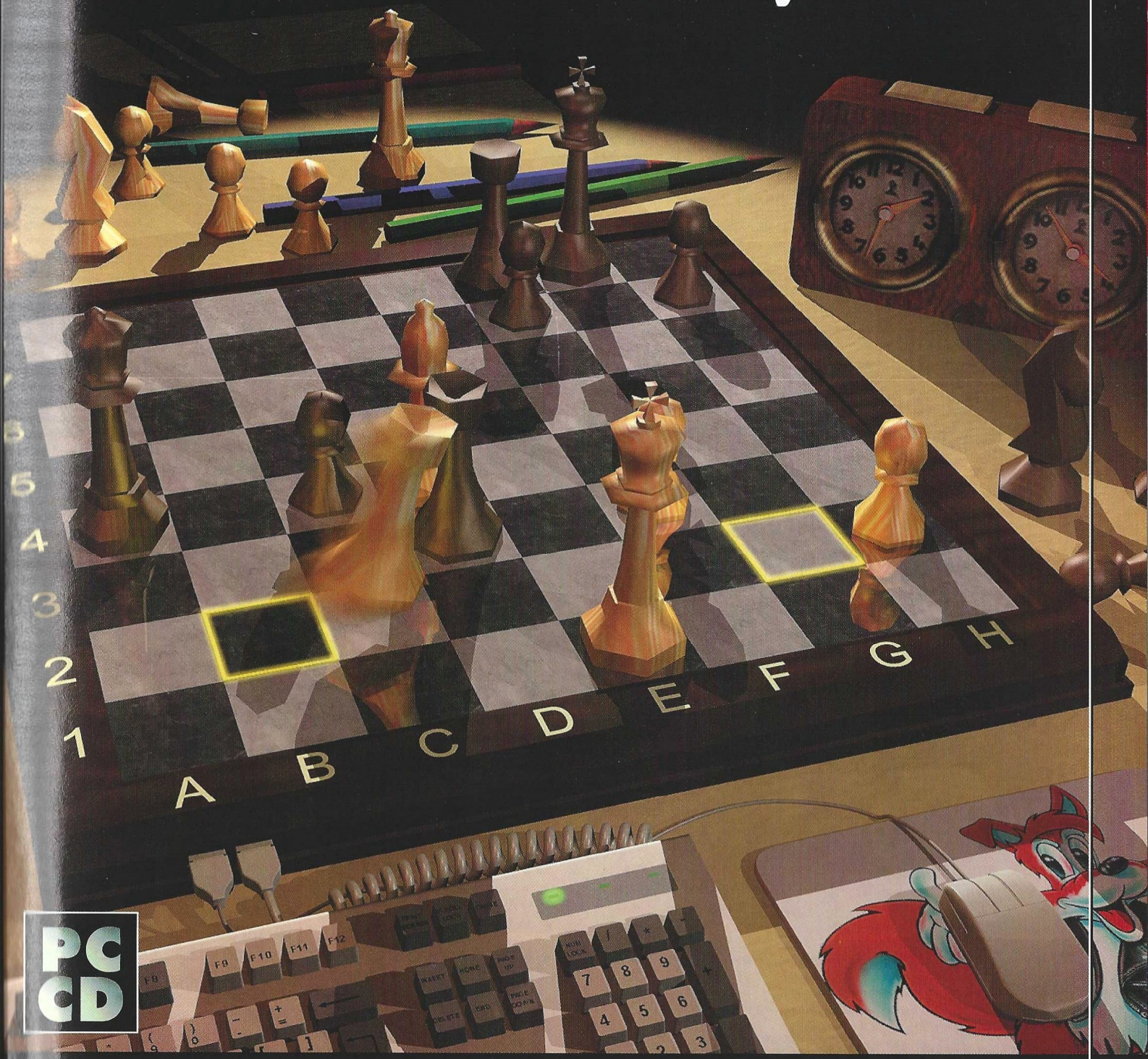
**Calificación**

**The Third Millenium**

**Pros:** Un juego lento y monotemático. Más que un programa estratégico parece uno económico. Gráficos mediocres y nada espectaculares.

**Contras:** Un juego paupérrimo en todas sus vertientes, no aprovecha ninguna de las capacidades multimedia del ordenador, con este argumento se podría haber desarrollado un juego mucho más atractivo.

# Neuronas vs bytes




PC CD

# Virtual Chess 2

La secuela del simulador de Ajedrez más completo para PC y compatibles. Compatible Windows 95.

TITUS

www.titusgames.com

**ERBE Software S.A.**

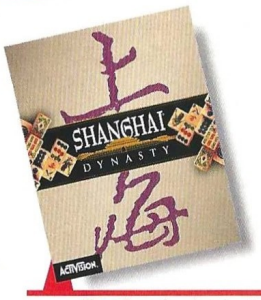
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid • Tlf.: (91) 393 88 00 • Fax: (91) 742 66
31 Servicio técnico: (91) 320 90 01 • Correo electrónico: erbe@erbe.es

ERBE

## Juego de chinos

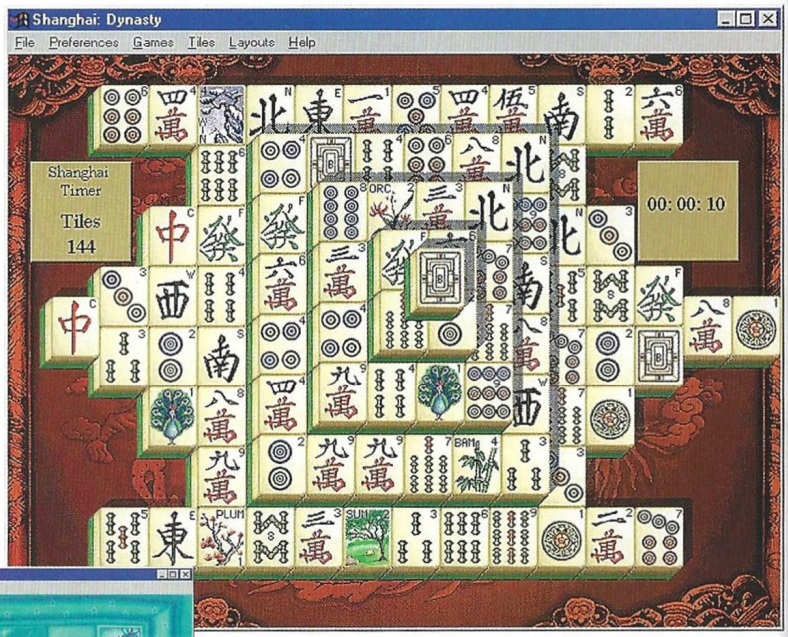
# Shangai Dinasty

*La época de "revivals" ha llegado este año con grandes clásicos como éste, que incluye nuevas modalidades de juego como atractivo principal.*

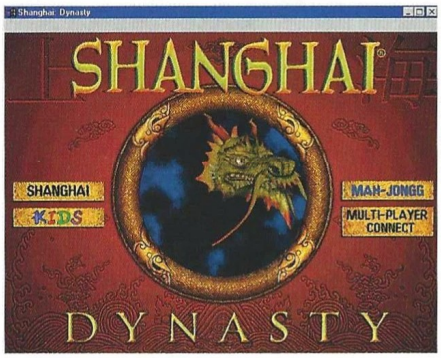


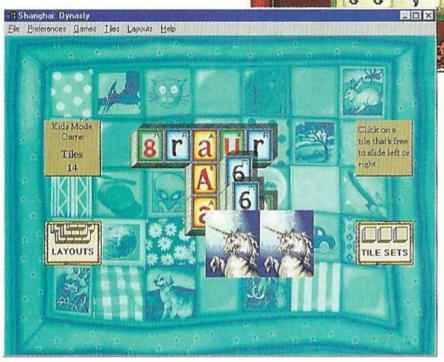

**Precio:** sin determinar
**Requerimientos:** Pentium 90, 16Mb de RAM, 8 Mb de disco duro libre, Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
**Nº de jugadores:** 1 o varios
**Editor:** Activision
**Distribuidor:** Proein

Cualquiera que lleve unos años jugando con el ordenador habrá tenido oportunidad de probar alguna vez el Shangai o uno de sus múltiples clones, títulos que sirven como entretenimiento para pequeños ratos de ocio dispersos en la jornada de trabajo. Shangai Dinasty incluye, además del juego clásico, diversas modalidades de competición contra el ordenador y otros jugadores, una versión reducida para niños, y el Mah-Jongg, una variación algo extraña que puede resultar muy adictiva.

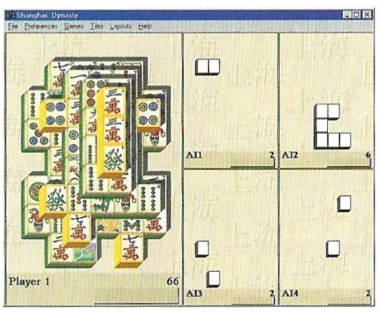



Una pirámide de piezas chinas con diversos símbolos apo-




yados por letras o números que permiten una identificación más sencilla, es la base de todos los divertimentos que incluye esta atarctiva recopilación. Se trata en general de intentar emparejar las piezas siempre y cuándo éstas puedan salir de la pirámide de forma horizontal y teniendo en cuenta que no pueden tener otras encima.




**El truco es...**

**Cuando tengas disponibles tres piezas iguales, intenta aguantar lo posible hasta encontrar la cuarta para decidir en qué orden quitarlas, ya que si no podrías llegar a un callejón sin salida.**

### Contra el tiempo y la máquina

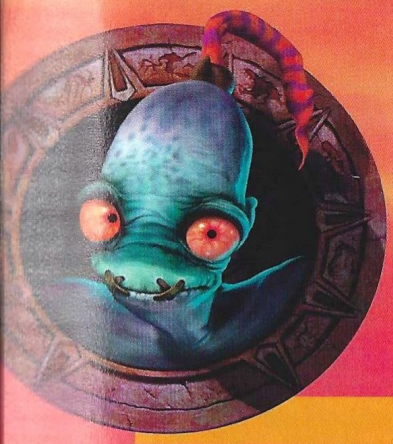
Los distintos modos que presenta como novedad Shangai Dinasty, como el Dinasty –en el que cuatro jugadores compiten al tiempo con otras tantas pirámides de reducido tamaño–, el Pandemonium –cuatro jugadores haciendo parejas en una sola pirámide–, y las diferentes modalidades multijugador, logran aumentar el factor competitivo del juego sobre la base clásica contrarreloj, algo muy de agradecer para quienes hayan probado ya este juego en versiones anteriores.

Quienes se acerquen a él por primera vez, encontrarán un entretenimiento de primer orden, que tal vez no llegue a alcanzar la magnitud de Tetris o similares, pero se aproxima bastante. No son los "Juegos Reunidos Geyper", pero bien podría ser su homólogo en ordenador a pesar de tratarse de simples variaciones de un juego sencillo. Sin grandes complicaciones en sus reglas, a excepción del Mah-Jongg, Shangai Dinasty es uno de esos juegos que conviene tener a mano para distraerse un rato de vez en cuando.

**Calificación**

**Shangai Dinasty**

**Pros:** La mecánica del juego es sencilla y asequible a cualquier jugador. Es muy entretenido y tan adictivo como los solitarios o el propio "Buscaminas" para quien guste de estos juegos.
**Contras:** Aunque la profusión de estos juegos no sea grande, éste se repite sobre sí mismo a pesar de las nuevas variaciones.



# Abe´s Oddysee

## CONCURSO

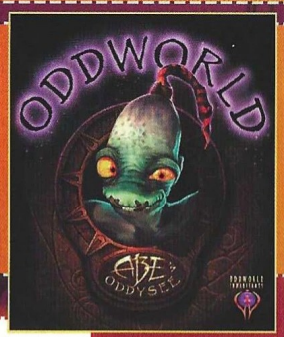
Computer Gaming World y GT Interactive te ofrecen la posibilidad este mes de conseguir un juego "Oddworld: Abe´s Oddysee" la primera y divertidísima parte de lo que en principio será una serie de cinco títulos. Su protagonista es Abe, un atípico y simpatico héroe que es capaz de realizar un elevado número de acciones, como caminar, correr, saltar, silbar, cantar... Junto a él podremos disfrutar de la experiencia de sumergirnos en uno de los mejores juegos de plataformas creados a lo largo de la historia de los juegos de ordenador, devanándonos los sesos para superar los múltiples retos que el juego nos plantea, ya que cada pantalla es prácticamente un "puzzle" en si misma.

Para optar al sorteo de estos juegos, sólo tienes que responder correctamente a estas preguntas y enviar el cupón que aparece en esta página a nuestra redacción, indicando en el sobre "Concurso Abe"

1.- ¿A qué raza pertenece Abe?
2.- ¿Cómo se llama su jefe?
3.- ¿Qué rasgo característico destaca llamativamente en el rostro de Abe?

## Premios:

- 15 JUEGOS ODDWORLD: ABE´S ODDYSEE



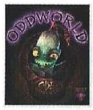

## Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad C.P. .....
Provincia Teléfono ( ) .....

**Respuestas:**

1. ..... 2. .....
3. .....




## Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

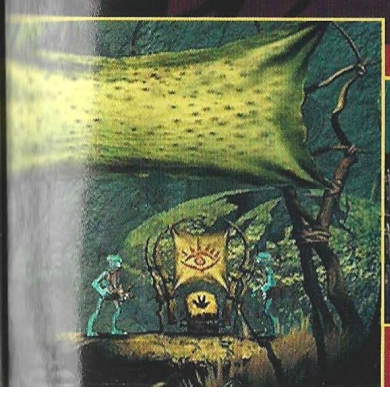
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Abe")

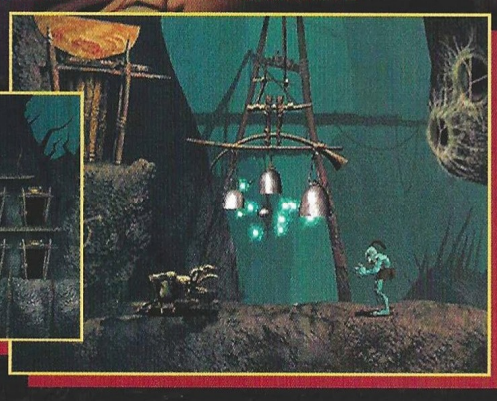
2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas a las 3 preguntas que formulamos, se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los juegos "Oddworld: Abe´s Oddysee". Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Abril de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Abril de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Abril de 1998, publicándose el resultado en el número 30, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.





## Empanada a la francesa

# Rising Lands

*Si bien las compañías francesas están sorprendiendo últimamente por la gran calidad de sus producciones, no siempre puede ser así. Microids se intenta adentrar en la estrategia con un título poco afortunado.*

El medievo se presta a hacer muchas cosas interesantes, ya sea incluyendo elementos fantásticos o no, sobre todo en el campo de la estrategia en tiempo real. Con este atractivo a su favor, Microids ha creado un juego vistoso con un intrincado diseño que ofrece varios elementos interesantes, o cuando menos diferentes, y otros ya habituales del género.

Rising Lands basa toda la producción de unidades y edificios en tres recursos diferentes: alimento, metal y piedra. El primero suele ser abundante en todos los escenarios, mientras que los dos últimos tienden a ser escasos excepto en aquellos niveles en que son "estrella" de alguna forma, es decir, que el objetivo principal del nivel necesite de grandes cantidades de uno o ambos recursos. A diferencia de otros juegos, en Rising Lands existen tres unidades específicas que se ocupan de cada uno de los recursos: el granjero del alimento, el mecánico del metal, y el constructor de la piedra.

Este hecho obliga a mantener necesariamente un determinado número de unidades constantemente, algo que incide directamente sobre el resto del juego por un motivo bien sencillo: cada unidad necesita alimentarse pasado un cierto tiempo, para lo cual acudirá al almacén o un punto cercano a su posición donde pueda encontrar su sustento. Al principio del juego esto puede tener su gracia, pero cuando se avanza unos cuantos niveles y hay que enviar a un grupo de soldados a la otra punta del mapa, bien a explorar bien en busca del enemigo, esta gracia se torna en desastre: las unidades mueren de hambre.

### La unidad como motor

Por otro lado, la obtención de recursos es bastante lenta, ya que se recogen de unidad en unidad, lo que significa que un granjero puede pasearse una considerable distancia para coger una simple unidad de alimento y llevarla al almacén, donde puede ser consumida de inmediato por un soldado hambriento. Por añadidura, tanto unidades como estructuras tienen un considerable coste en alimento, lo que hace tediosa la tarea de recoger la comida. Afortunadamente se puede incrementar la velocidad del juego, aunque eso sí, con los peligros que esto conlleva en escenarios plagados de enemigos.

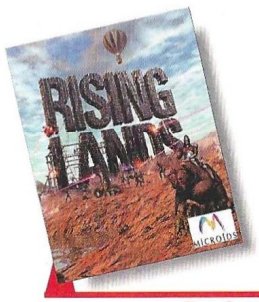
Las diversas estructuras del juego necesitan estar habitadas para funcionar, y esto se logra gracias a una unidad básica capaz de trabajar en cualquier edificio. El nivel de ocupación de una determinada estructura marca su eficacia: por ejemplo, el almacén funcionará mejor con dos trabajadores que con uno. En aquellos edificios donde se puede entrenar unidades para convertirlas en soldados, asesinos o cualquier otra cosa, las unidades básicas se transformarán en algo más que meros "curritos".

### Ceguera supina

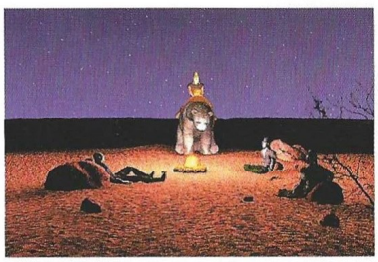
Hasta ahora, aunque Rising Lands pueda parecer relativamente complejo, todo va bien. Hay elementos adicionales como el mercado, la magia, el aumento de población gracias a la entrega de alimentos en una determinada estructura, los mensajeros que pueden establecer alianzas con otros señores, y algunos otros. Sin embargo, ya en la primera misión se destapan algunas cosas que cuando menos, resultan chocantes. Por ejemplo, en los escenarios donde no hay ningún campamento enemigo y donde lógicamente hay algunos enemigos al comenzar el nivel, al eliminar a todos y cada uno de ellos se podría pensar que todo va a ser más fácil. Error. Los enemigos se reproducen solos, se materializan de la nada para incordiar constantemente.

Más adelante, se descubren otros niveles donde la superficie edificable está limitada, cosa que no sería un problema de no ser porque las estructuras ni se pueden vender ni destruir salvo que el enemigo haga esto último, con lo que si se construye un cierto número de edificios entre los que no se cuentan unos barracones, el nivel estará perdido nada más empezar.

Durante los cinco primeros escenarios se intuye una cierta lentitud en el tedioso proceso de reunión de recursos –algo que como se ha apuntado antes, se puede acelerar incrementando la velocidad del juego–, y también una cierta estupidez de las unidades a la




**Precio:** 7.450
**Requerimientos:** Penitum 90, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, disco duro, ratón
**N° de jugadores:** De1 a 4
**Editor:** Microids
**Distribuidor:** Friendware



**A diferencia de otros juegos, en Rising Lands existen tres unidades específicas que se ocupan de cada uno de los recursos**

hora de moverse de un punto a otro. En la sexta misión el proceso es ya soporífero, y el comportamiento de las unidades en su desplazamiento, irritante. El objetivo del escenario en cuestión es localizar un misterioso saber en una cueva o mina, dentro de un mapa que es un laberinto sobre agua y lava plagado de callejones sin salida y minas por todas partes, pero concentradas fundamentalmente en el lado opuesto del mapa al que ocupa el jugador. Esto obliga a enviar de una punta a otra a varias unidades. Una vez explorado todo el mapa, cabría esperar que si se ordena a un constructor ir desde el campamento al otro extremo del mapa, lo haga por el camino correcto y más directo. En lugar de ello, ésta o cualquier otra unidad dará cien vueltas, recorrerá numerosos callejones sin salida, y finalmente llegará a su destino casi moribunda –si es que llega–.

## Pequeños detalles

Otro problema bastante grave se produce cuando hay un número importante de unidades agrupadas en un determinado lugar y las que se encuentran rodeadas por otras necesitan comer: si no se sacan del grupo a mano, mueren de inanición porque allí no se mueve nadie por iniciativa propia.

La neblina de guerra, un elemento casi imprescindible en estos juegos, aporta en Rising Lands otro pequeño incordio, y es que una vez descubierto un campamento enemigo o aliado, éste no aparece marcado en el mapa salvo cuando una unidad propia está lo suficientemente cerca.

El diseño de partida de Rising Lands se debió torcer en algún momento, y lo que pudo ser un juego interesante e incluso apetecible, se ha quedado en algo bastante pesado. La concepción de cada uno de los escenarios es tan simple y sosa que la mayoría de ellos se limitan a obligar al jugador a recoger muchos recursos y dar muchos paseos, sin prácticamente enfrentamientos al principio.

**El truco es...**

**En la mayoría de las misiones tendrás que invertir prácticamente todas tus unidades iniciales en la recolección de recursos y construcción de estructuras, por lo que has de crear cuanto antes el edificio cultural para aumentar la población a buen ritmo.**

**Calificación**

**Rising Lands**

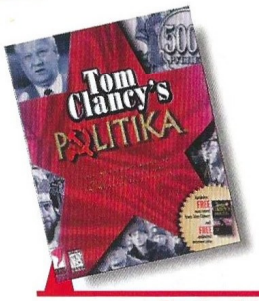
**Pros:** La mezcla de fantasía medieval con tecnologías del futuro adaptadas para la ocasión está muy bien. Los gráficos son vistosos y la banda sonora llama la atención por su gran calidad.

**Contras:** Lo más importante en un juego de estrategia, la inteligencia artificial, brilla por su ausencia en Rising Lands.

## Los entresijos del poder

# Politika

*Un nuevo producto del Señor Clancy llega hasta nosotros. Amparado únicamente en el gancho de su nombre como garantía de venta, Politika consigue elevar la decepción y el aburrimiento hacia las más altas cotas de expresión.*



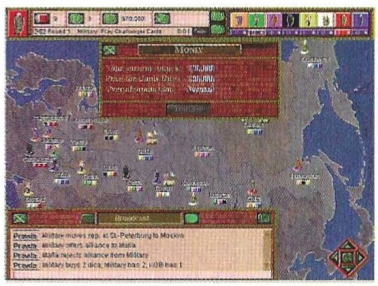

**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 100, Windows 95 tarjeta de vídeo SVGA, CD ROM 2X, 16MB RAM, 20 MB disco duro
**N° de jugadores:** De1 a 8
**Editor:** Red Storm
**Distribuidor:** Proein

Politika es un programa esencialmente conversacional, diseñado para sacarle el mayor rendimiento a través de redes e Internet. La interacción simultánea de hasta 8 jugadores desarrollado en un sistema de turnos lo convierten en la más fiel expresión de un juego de tablero por ordenador; precisamente, ese es uno de los mayores defectos del programa: es tan similar a un juego de tablero, que resulta de lo más tedioso ponerse a jugar, sobre todo, en el modo de un solo jugador. Con unos gráficos pobres, y unos efectos de sonido inexistentes, la atmósfera creada por el programa no consigue despertar interés alguno.

### Mecánica de juego

El programa está basado en un sistema de turnos, donde cada uno de los jugadores pertenecientes a las ocho facciones participantes consiguen aumentar sus puntos de influencia, mediante el soborno, chantaje, extorsión y pactos de poder entre otros.

Al término de un número de turnos, predeterminado por los jugadores al principio de la partida, la facción que posea mayor número de puntos de influencia es la ganadora. El modo de conseguir esto pasa por las conversaciones entre jugadores, que si bien, en el modo multijugador puede ser interesante, en el modo de un sólo jugador contra el ordenador, los diálogos se convierten en algo mecánico, una teoría del absurdo donde el ordenador se cierra en banda y no negocia prácticamente nada. El algoritmo aquí utilizado se basa en la simple ganancia de medios materiales, y como en la vida real a veces debemos de perder para ganar a largo plazo, por lo que el nivel de juego al enfrentarnos al ordenador es el de sentarnos frente a la pantalla y perder un tiempo precioso, que podríamos emplear disfrutando cualquier otro programa.



**El truco es...**

**Engañar, robar y mentir como un cosaco es la mejor estrategia a seguir, como decía Maquiavelo, los pactos están para romperlos, puesto que para ello se firman.**

**Calificación**

**Politika**

**Pros:** La posibilidad de jugar a través de Internet. La base argumental sobre la que se edifica el juego es bastante interesante.
**Contras:** Un juego paupérrimo en todas sus vertientes. No aprovecha ninguna de las capacidades multimedia del ordenador, con este argumento se podría haber desarrollado un juego mucho más atractivo.

# ¡Entra en acción!

## ¡Únete a Creative®!

**¿Estás fuera de juego?**

La gama de productos de actualización de Creative funcionan magníficamente entre sí para transformar tu PC actual en una experiencia de juegos sobrecogedora y apasionante, de forma fácil y asequible. ***Sonidos arrolladores. Gráficos deslumbrantes en alta velocidad. ¡Totalmente sorprendente! ¡Totalmente adictivo!***

Escucha el sonido más realista disponible hoy en dia con la tantas veces premiada ***Sound Blaster® AWE64® Gold***, gracias a las insuperables muestras SoundFont y la absorbente ***E-mu® 3D Positional Audio***.

Pon al alcance de tus manos y oídos, infinitos ejemplos de muestras personalizadas aprovechando los 4MB de memoria RAM en placa, ampliables hasta 28MB.
Esta impresionante tarjeta de sonido proporciona una increible calidad sonora con 64 voces simultáneas y una brillante calidad de Tabla de Ondas anteriormente disponible únicamente en caros productos profesionales de gama alta.

Disfruta al máximo con los juegos basados en vídeo intensivo con el ***Kit de Actualización PC-DVD Encore™ Dxr2***, que incluye una unidad DVD de segunda generación y de alto rendimiento. Entra en el apasionante mundo de los juegos en 3D con ***Graphics Blaster™ Exxtreme™***, la actualización de gráficos definitiva por su rendimiento, prestaciones y funciones disponibles. Rodéate del mejor sonido con ***SoundWorks™ CSW200™***, el sistema de altavoces de tres elementos.

Actualízate con Creative hoy mismo para disfrutar tanto de tus aplicaciones y títulos actuales como los futuros.
¡No te reconocerás ni a tí mismo ni a tu PC!

***¡Y te lo decimos en serio!***

***Sound Blaster AWE64 Gold***
Simplemente la mejor tarjeta de sonido disponible por prestaciones, precio y compatibilidad con más aplicaciones que cualquier otra tarjeta de sonido existente.

***Kit Actualización PC-DVD Encore***
Únete a la revolución de los juegos en DVD con esta tecnología avanzada a su tiempo.

***Graphics Blaster Exxtreme***
Obtén la misma calidad superior en rendimiento, realismo y definición de imagen a la que estás acostumbrado con nuestros productos de sonido, con esta solución de gráficos en 3D.

***SoundWorks CSW200***
Saca el máximo partido a tu AWE64 Gold con este sistema compacto de altavoces de alta calidad para PC compuesto por tres elementos.

## Los complementos más avanzados para tu PC

© 1997 Creative Technology Ltd. Sound Blaster, Video Blaster y AWE64 son marcas comerciales registradas y SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster y Blaster Extreme son marcas comerciales de Creative Technology Ltd. Todos los demás nombres de marcas y productos son comerciales o registradas de sus respectivos propietarios. Todas las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

CREATIVE
CREATIVE LABS

**Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com/europe/sp.html**

Mayoristas autorizados: Computer 2000, Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket.

Para recibir más información rellenar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre..... Apellidos.....

Dirección.....

Código Postal..... Población.....

COGAWOJUEGO

## Nuevo envase... y misma fórmula

# Quake II

*Al igual que otros muchos juegos de esta temporada, la secuela de Quake se ha hecho esperar bastante, aunque por fortuna, hace semanas que sus seguidores pueden adquirirlo en las tiendas. Sin embargo, una pregunta sigue en el aire: ¿ha merecido la pena?*

Es muy difícil tratar de aproximarse a Quake II abstrayéndose del fenómeno que le rodea e intentando analizarlo como un juego más. Entre los fanáticos de Quake y ahora de Quake II, la opinión es prácticamente unánime: Quake II es más de lo mismo, con el matiz de que el entorno visual ha mejorado notablemente. Y a pesar de ello, sigue causando estragos.

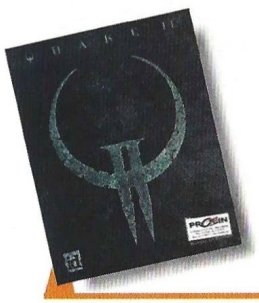
Haciendo una lista con las características de Quake en una columna, y las de Quake II en otra paralela, se descubre rápidamente que hay mejoras, sí, pero también se han dejado de lado algunas cosas que empeoran el producto. Lo que a nadie gustó en Quake, las misiones para un jugador, ha adquirido una dimensión más sólida, aunque sin llegar a la apetecible calidad de Duke Nukem 3D o Hexen II –por mencionar otro producto de id Software–. Si bien el aspecto gráfico de Quake II es formidable gracias al uso de texturas, transparencias, efectos de iluminación y demás parafernalia impracticable sin las consabidas tarjetas 3Dfx, e incluso sin ellas, hay que reconocer que el juego ha mejorado es este aspecto, otros elementos importantes no han sufrido demasiadas variaciones.

### Intrincada vastedad

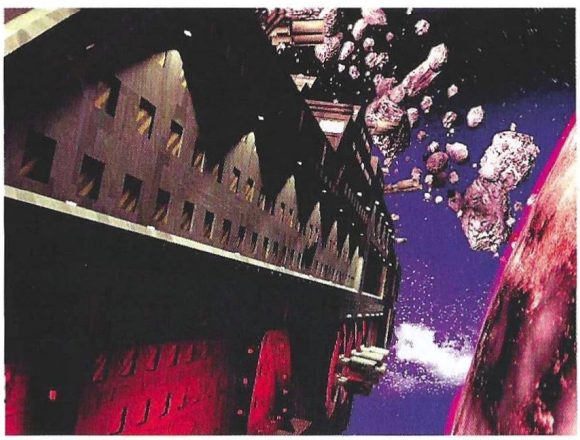
Era de esperar que la inteligencia artificial de los enemigos, y el sistema que se preocupa de controlar su movimiento por el mapa, hubieran sufrido un remozado completo, pero esto sólo ha sido en parte. El comportamiento de los enemigos es más lógico, más inteligente, más astuto si se quiere, pero en algunas ocasiones algo falla y es muy fácil abrir una puerta, encontrar un señor de espaldas, y pegarle cuatro tiros sin que se dé la vuelta. En otros puntos, si hay un enemigo al otro lado de un muro y el jugador se queda bajo el arco de la puerta con vistas a ambos lados del muro, aunque llame su atención éste se quedará atascado tropezando con el muro mientras intenta acercarse al jugador. Por supuesto, esto no ocurre siempre: simplemente está ahí y sucede de vez en cuando.

El diseño de los niveles también ha cambiado sustancialmente, ya que el entorno 3D incluye ahora grandes y pequeños objetos en movimiento empleando todos los ejes posibles, lo que ha permitido crear intrincados laberintos con piezas móviles que no se limitan a los típicos ascensores. Cada escenario es un auténtico despliegue de imaginación capaz de enardecer a las masas mediante previsibles golpes de efecto que gustarán mucho al jugador, creando una atmósfera ya conocida a la que son adictos los seguidores de estos juegos.

Prescindiendo de las importantes mejoras visuales, y aun teniendo en cuenta el esfuerzo por la creación de escenarios casi perfectos, el juego en sí no ha variado ni un ápice y sigue siendo más de lo mismo con mayúsculas. Algunos elementos que a estas alturas resultan casi imprescindibles en este tipo de juegos, como el mapa –también ausente en Quake–, se han suprimido. Esto no sería especialmente problemático si cada escenario tuviera una dimensión medianamente normal,



**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, SVGA, Windows 95 o NT 4.0 (con 24 MB de RAM), ratón
**Nº de jugadores:** De 1a 32
**Editor:** id Software / Activision
**Distribuidor:** Proein



*El entorno 3D incluye ahora grandes y pequeños objetos en movimiento empleando todos los ejes posibles*

pero todos son enormes y resulta difícil memorizar el camino recorrido, sobre todo cuando hay que avanzar y retroceder entre zonas diferentes con demasiada frecuencia –con la inevitable carga desde el CD incluida–.

### A muerte

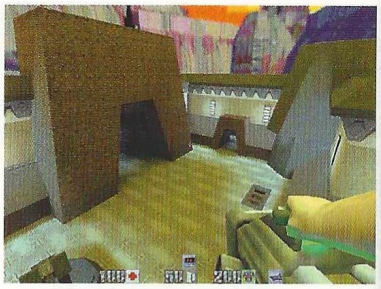
El modo multijugador es otro cantar, aunque no precisamente digno de alabanzas. Sólo existe el ya consabido "deathmatch", donde los jugadores se dedican a recorrer los mismos escenarios del juego vacíos de enemigos matándose unos a otros. Nada de capturar la bandera, nada de equipos, nada de colaboración para pasar niveles como en Hexen II. Parcamente documentada en el manual, y algo más explícita en un archivo de texto en inglés que incluye el CD, la configuración multijugador ofrece pocas posibilidades: jugar en red o Internet, nada de cables serie o módem. Sólo aquellos que disfruten de conexión a Internet podrán acceder a partidas multijugador caso de no tener más de un ordenador conectado en red, y aún así, tendrán que conformarse con partidas de 10 minutos en unos escenarios atestados de expertos jugadores que le quitan a cualquiera las ganas de volver a intentarlo después de la fustrante primera partida.

Parece ser que las modalidades de capturar la bandera y nuevos escenarios con unas dimensiones más normales para la opción multijugador, así como otras modificaciones que supuestamente mejorarán esta modalidad de juego, estarán disponibles en breve en las páginas web de id Software a modo de parches, alteraciones del juego original que una vez más, sólo aquellos que tengan acceso a Internet podrán obtener.

### Duda razonable

Resumiendo, Quake II parece ser el disco de misiones "bueno" de Quake que nunca salió al mercado, y al margen de un nuevo y espectacular entorno visual, no aporta absolutamente nada a su predecesor. Más corredores oscuros plagados de monstruos, todo nuevo, eso sí, y más horas tratando de memorizar complejos laberintos. Resulta obvio que esto sigue y seguirá atrayendo a miles de jugadores en todo el mundo, ya que desde marzo del 97 más de un millón de personas han accedido

*Cada escenario es un auténtico despliegue de imaginación capaz de enardecer a las masas mediante golpes de efecto*



**El truco es...**

**En el menú, selecciona opciones y entra en la consola, desde donde podrás teclear estos códigos:**

**god** modo dios

**get "nombre"** donde debes sustituir "nombre" por el nombre del objeto o arma que desees conseguir, por ejemplo: get blue key

De forma amplia, los potenciales jugadores de Quake II se pueden dividir en tres grupos: aquellos que no jugaron a Quake, los que se engancharon directamente nada más probarlo, y quienes lo intentaron y no quedaron satisfechos por la experiencia. Los primeros encontrarán un muy buen juego, los segundos disfrutarán del espectacular entorno gráfico, y los terceros no descubrirán nada que les haga cambiar de opinión. Dejando una vez más al margen el entorno visual y un diseño de escenarios bastante logrado, Quake II no es más ni menos que muchos otros juegos que han imitado a Doom. Aunque claro, ¿quién mejor y con más derecho que id Software para imitarse a sí mismos?

al punto de encuentro denominado "Quakeworld", un servidor gratuito de Internet donde se puede jugar tanto a Quake como a Quake II en modo multijugador.

**Calificación**

**Quake II**

**Pros:** El entorno gráfico de Quake II supone un enorme avance con respecto a Quake, aunque la mayoría de las mejoras vengan dadas por una mera cuestión tecnológica como las tarjetas 3Dfx. El diseño de los niveles es muy superior al de Quake y los dos discos oficiales de misiones.

**Contras:** Las aportaciones de Quake II al género de acción son escasas: el juego es más de lo mismo por muy espectacular que sea.

# Computer Gaming World

# Solicitud de números atrasados

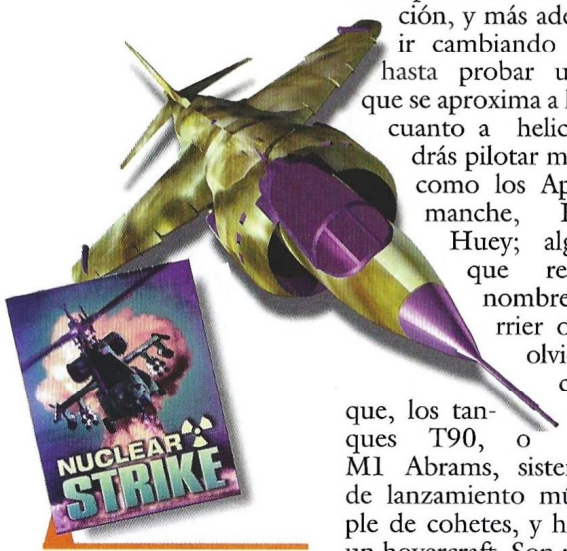
**Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World – junto con los CD-ROM´s y sus juegos de regalo – que no conseguiste en su momento**

**La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador**

## La crisis final

# Nuclear Strike

*Demasiado real en ocasiones, el juego toma su argumento de los conflictos bélicos entre potencias atómicas. Esta vez la amenaza de una guerra nuclear se cierne en las junglas del sudeste de Asia. Tu misión será desmantelar los planes de LeMonde antes que abrase la Tierra.*




**Precio:** 5.990
**Requerimientos:** Pentium 133 MHz, 16 Mb de RAM, 115 Mb de Disco Duro, Windows 95, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Electronic Arts
**Distribuidor:** Electronic Arts

Los elementos que rodean y subyugan cada una de las misiones encomendadas en el juego, son variados y complejos, pero la mecánica general del mismo, hace de Nuclear Strike (N.S.), un objetivo fácil para el usuario. Se trata de evitar una guerra, o lo que en algunos ambientes se ha dado en llamar "mal mayor", con otra batalla. Para impedir que un descerebrado aniquile las diversas manifestaciones de la vida en la Tierra, tendrás que destruir todas las instalaciones, defensas y hasta las tropas que –directa o indirectamente–, se hallan relacionadas con él en todo el planeta.

Para llevar a cabo esta delicada misión sin provocar una Tercera Guerra Mundial, se te asignará en un primer momento un helicóptero de última generación, y más adelante podrás ir cambiando de vehículo hasta probar una cantidad que se aproxima a la decena. En cuanto a helicópteros, podrás pilotar maravillas tales como los Apache, Commanche, Hokum, o Huey; algunos cazas que responden a nombres como Harrier o A-10X; sin olvidar las lanchas de ataque, los tanques T90, o M1 Abrams, sistemas de lanzamiento múltiple de cohetes, y hasta un hovercraft. Son muchos elementos, pero teniendo en cuenta que te internarás solo dentro de territorio enemigo, toda previsión resultará insuficiente para llevar las misiones a buen término.

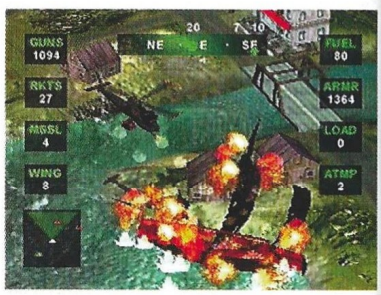
### Mucho más

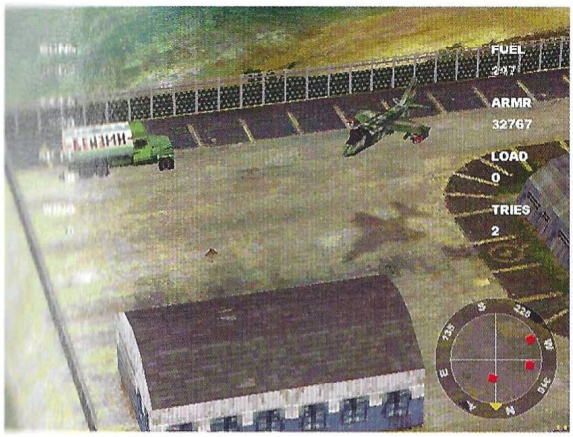
Con los instrumentos arriba descritos y alguno más que dejo en el tintero, deberás avanzar desde tu base hacia las líneas enemigas, infiltrarte en su territorio y llevar a cabo tu misión: destruir objetivos, salvar agentes amigos... lo de costumbre. Mientras te desenvuelves en estos terrenos tridimensionales, representados en el juego mediante técnicas fotorrealistas que incluyen desde islas en los mares del sur hasta valles en Asia, deberás ir recogiendo iconos para solventar las necesidades armamentísticas y de combustible de tu aparato, para reparación de los daños que hayas sufrido hasta ese momento, o para acumular créditos que refuercen tus escudos de protección.

Aunque el juego dispone de una especie de modo HUD para algunos aparatos, existen ciertos elementos que siempre aparecerán en pantalla aunque éste instrumento no esté activado: un listado con el tipo de armamento que puedes utilizar y la cantidad de munición disponible para cada caso, la brújula con radar para practicar una mejor orientación –en la misma aparecerán señalados tu posición, la ubicación de los elementos enemigos, los depósitos de combustible, armas, tanques de reparación de daños, agentes amigos, o municiones–, y una representación tridimensional a vista de pájaro del lugar en donde se desarrolla la acción, con tu vehículo en primer plano, y observando el terreno en un radio de unos quinientos metros desde tu posición central. Como ves, tienes todo lo necesario para desenvolverte por ti mismo en esos espacios de lucha por la supervivencia que tanta acción proporcionan a los juegos de guerra. Con una sección de consulta en donde aparece un mapa global del terreno y medios para consultar la disposición de elementos amigos, enemigos, objetivos, bases y un sinfín de datos, se cierra la oferta de N.S. para el usuario. Cómo no, podrás optar por elegir varios niveles de dificultad.

### El prefijo "re"

Reedición, renovación, remasterización, reposición... son algunas palabras que definen esta entrega de la serie Strike para PC. Aunque fuese concebido inicial-





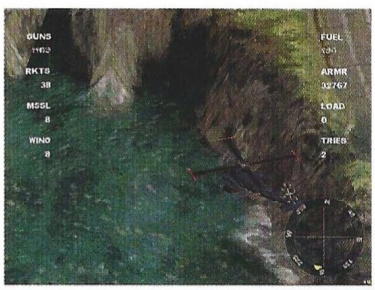
***Se te asignará en primer momento un helicóptero, y más adelante podrás ir cambiando de vehículo hasta probar una cantidad que se aproxima a la decena***

mente para consola, las últimas entregas han sido adaptadas al PC, y surtidas con importantes mejoras gráficas, de efectos especiales y en su inteligencia artificial. ¿Algún juego que sirva como buena referencia para comparar? Pues por ejemplo S.W.I.V., que evidentemente copia de la serie Strike su esencia.

Aunque éste contaba con un menor número de vehículos, la tónica general y el aspecto visual de N. S. se asemeja un tanto a éste juego aunque aprovecha técnicas gráficas más evolucionadas, claro está, y lo supera con creces. No en vano ha pasado un año desde que aquel vio la luz. En cualquier caso N.S. te proporcionará excusas suficientes como para no querer abandonar tu habitación, dado que su jugabilidad es alta y el sencillo interfaz que incorpora minimiza la pesadilla del manejo del juego, cuya sombra se cierne casi siempre sobre los proyectos ambiciosos. ¿Con tarjeta aceleradora 3D? ¡Magnífico!, ¡insuperable!

**El truco es...**

***Existen momentos en el juego en que podrás acceder al pilotaje de diversos vehículos. Antes de tomar esa decisión, deberás plantearte si el vehículo que se te ofrece cubre las necesidades que precisas en ese instante. Si no es así, continúa con el que tenías hasta ese momento para poder termina la misión, aunque tu tendencia sea tomar todo lo que se te ofrezca, debes saber que, a veces, es mejor controlarse.***



**Calificación**

**Nuclear Strike**

**Pros:** Es un juego muy dinámico que trabaja con gráficos aceptables incluso sin tarjeta aceleradora. Dispone de múltiples ayudas para llevar a cabo tus misiones, gran variedad de vehículos y un extenso, pero sencillo interfaz. La sombra de la adicción planeará sobre tus huesos en cuanto comiences a jugar.

**Contras:** No impone grandes novedades y la música y los efectos de sonido deberían haberse cuidado un poco más. Falta proporcionalidad entre su fácil manejo y la impresión de "poca realidad" que producen ciertos efectos especiales como por ejemplo las explosiones.

## Furia salvaje

# Test Drive 4

*Aún teniendo un garaje que sería la envidia del mismísimo James Bond sin que haya ningún Aston Martin ni BMW, casi dan ganas de no mover los coches, pasarse todo el tiempo sacando brillo a sus líneas y petroleando los motores, pero ¿quién sería capaz de resistirse a oír el rugido de la desesperación en sus motores llevados al límite?*

El juego que analizamos en este artículo, ha creado polémica. Ante la aparente decisión de sus creadores de dar prioridad a las proezas gráficas, antes que a su jugabilidad o al acercamiento máximo a la realidad en la que se basa, tenemos ante nosotros un híbrido con logros increíbles y fallos igual de alucinantes. Todo depende de las preferencias que tú tengas. Y precisamente para que puedas decidir sobre él, vamos a contarte lo que hemos visto; por supuesto y como siempre hacemos, con la mayor objetividad posible.

Para comenzar abriendo boca, el juego puede instalarse de dos formas distintas: con o sin tarjeta 3D. Las diferencias gráficas son incontestables entre una y otra, pero el comportamiento de los coches será el mismo en ambos casos. Un acierto, ya que muchos usuarios aún no tienen tarjeta 3D y de lo contrario, no podrían disfrutar del juego. Algún tiempo después, cuando la compren, también les servirá y podrán volver a jugar Test Drive desde otro estadio superior.

### Los circuitos

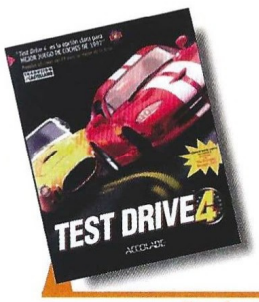
La oferta de circuitos no está mal. Son seis, pero lo cierto es que cada uno de ellos es bastante largo si tenemos en cuenta la poca generosidad que se acostumbra a practicar cuando deciden diseñarlos. Los trazados son divertidos y las imágenes que pasan a ambos lados del coche cuando conduces, son muy reales. Algunos trazados son particularmente especiales, como por ejemplo el que discurre a través de las calles de San Francisco: cuando bajas una de sus cuestas a toda velocidad, dando enormes saltos y cayendo al suelo estrepitosamente, es un verdadero alucine.

No obstante, como ya apuntaba al principio, tienen un fallo: no consiguen crear en su desplazamiento una sensación creíble de movimiento fluido, sino que

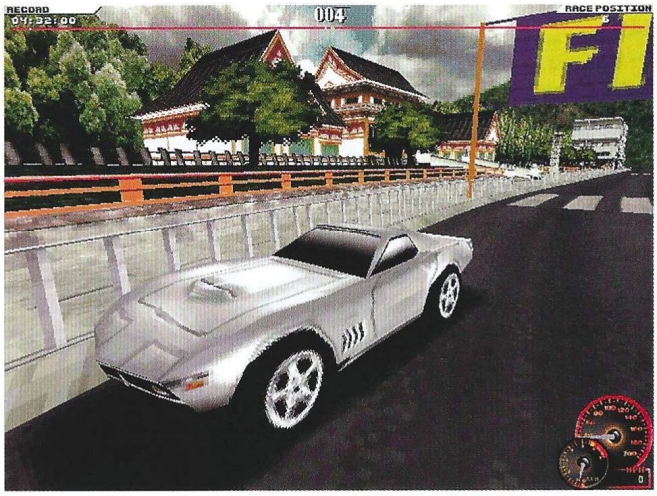
–al contrario– todo transcurre como si hubiese entre una imagen y la siguiente, cortes apenas perceptibles. Inglaterra, Suiza, Japón y Alemania son los otros países en donde están el esto de los circuitos, y en todos ellos ocurre lo mismo. Y para no dejarnos tranquilos, como si se hubieran dado cuenta que los coches no corren bien del todo, se han dedicado a usar unos espectaculares gráficos que –además–, en el caso de los vehículos, reproducen fielmente cada uno de los coches tanto por dentro como por fuera. Como es natural, podrás disfrutar las pistas bajo diversos modos de competiciones o carreras individuales, con o sin tráfico e incluso luchando contrarreloj.

### Los coches

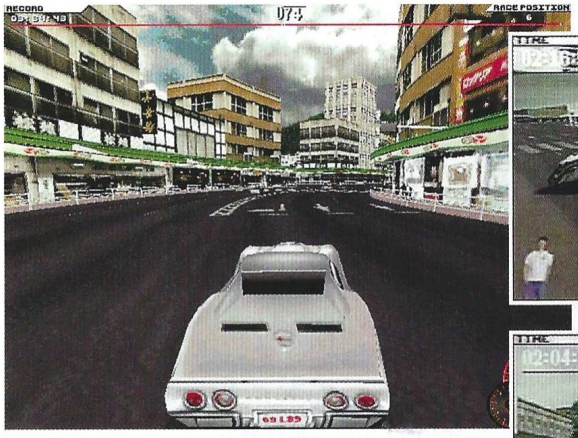
En primer lugar la elección de los mismos es soberbia y creo que alcanza todos los gustos de los amantes de las máquinas. Un Viper y un TVR, ambos del 98, otro Corvette del mismo año, un jaguar XJ-220 del 94, un Nissan 300ZX del 95, un Chevelle del 70, un Camaro y un Corvette ZL-1 del 69, y el Shelby Cobra que podemos adquirir por encargo. Cada uno de estos modelos responde a lo que se espera de ellos sin defraudar, siendo su comportamiento bas-

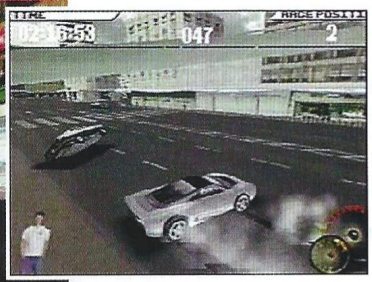



**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 220 Mb de Disco Duro con tarjeta 3D 260 Mb, Windows 95, CD-ROM 4x, Tarjeta de Sonido
**Nº de jugadores:** De1 a 6
**Editor:** Accolade
**Distribuidor:** Electronic Arts




*Algunos trazados son realmente especiales, como el que transcurre por las calles de San Francisco*



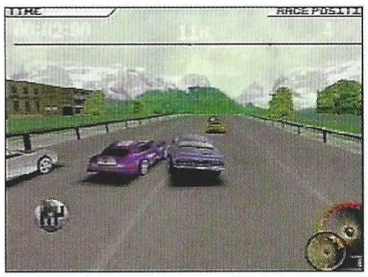


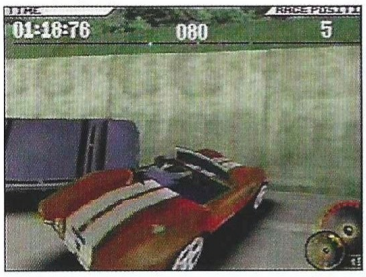
**El truco es...**

**Cada vez que salgas desde la línea de meta, no mantengas pulsado el acelerador todo el tiempo, en concreto cuando el coche tiene cambio automático, porque no harás sino perder bastantes segundos: al girar tan deprisa, las ruedas no agarran y el coche no aprovecha todo su potencial.**

tante ajustado a la realidad. Así, por ejemplo en los modelos más antiguos, vemos que la amortiguación es más blanda, el rugido de los motores menos consistente y que son más difíciles de manejar. Algunos corren más, como es el caso del Shelby y otros son más fáciles de conducir, como el jaguar. La representación de los mismos está ejecutada hasta el último detalle y tendrás muchas opciones y puntos de vista antes y después de ponerte al volante. Hasta aquí, bien, pero resulta que en los choques no se reflejan abolladuras, los efectos especiales de los mismos son bastante malos y cuando atravesamos los túneles, se producen catástrofes gráficas en la arquitectura del juego.

¿Qué es lo que realmente ocurre? Pues no lo sabemos con certeza, porque no es normal que en un solo juego haya tantas abundancias y carencias que le hagan navegar constantemente entre lo sublime y lo deplorable. Esto es lo que nosotros hemos observado, y si te fijas en los requisitos del sistema verás que –aún siendo los mínimos los que nosotros plasmamos–, son muy altos; luego esas diferencias tan grandes no se explican. A ti te corresponde en todo caso, como siempre, pronunciar la última palabra.






**Calificación**

**Test Drive 4**

**Pros:** La calidad gráfica es alta y la banda sonora muy apropiada para lo que intenta "sazonar". El comportamiento de los distintos modelos de coche se ajusta bastante al que realmente tienen los mismos en carretera.

**Contras:** La sensación de velocidad no está muy lograda, ya que los gráficos que rodean a los coches cuando corren no discurren con fluidez. Los golpes de los coches cuando chocan son patéticos y los efectos especiales que les rodean sin comentarios. Los errores en la arquitectura de las pistas son imperdonables en los puentes. Debería ofrecer mucha más calidad dado los altos requerimientos del juego.

## Brutalidad acorazada

# Heavy Gear

*La alianza del Norte se enfrenta contra las fuerzas alineadas con el Sur. En una interminable contienda, en un universo sin esperanza, las máquinas son las auténticas protagonistas de la destrucción.*

Con un aspecto muy similar a la serie "Battletech", nos encontramos con un programa que introduce elementos innovadores, en un género que hasta ahora había pertenecido casi exclusivamente al campo de la simulación.

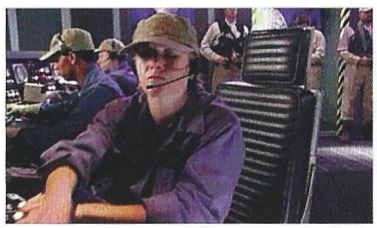
Y es que ahora, tendremos que funcionar como un suboficial al mando de un pelotón, coordinando nuestros esfuerzos y planificando nuestras acciones para que los ataques, emboscadas y defensas sean lo más eficaz posible, lo que introduce la estrategia en forma considerable. El comienzo de nuestra andadura será duro. Para empezar tendremos que elegir un alineamiento, decidiéndonos por el Norte o por el Sur. Por otra parte deberemos seleccionar un escuadrón por el logotipo que más atención nos llame y comenzar las acciones.

### Acción trepidante

Una vez que nos han explicado el "briefing" o parte de la situación, nos dirigiremos con nuestro escuadrón a cumplir fielmente nuestros objetivos y destrozar la mayor cantidad de enemigos posibles. Los controles de navegación son bastante sencillos e intuitivos, tenemos la libertad de mirar a cualquier parte con sólo girar el ratón, eligiendo nuestros blancos tanto por un sistema de seguimiento como de forma manual, y utilizaremos un punto de mira para las armas no guiadas.

Después de que decidamos la formación y detectemos en el radar a nuestros enemigos, un infierno de explosiones, lásers, misiles y chatarra humeante se encargará de recordarnos que estamos inmersos en una acción trepidante que acaba sólo cuando eliminemos a nuestros contrincantes.

En cuanto al armamento, es uno de los puntos fuertes del programa sin duda , la posibilidad de la elección del equipo que podremos adquirir, a medida que las misiones se vayan complicando y creciendo en dificultad, posibilitarán dotar a nuestra máquina de guerra de distintas mejoras y armamento más potente. Cada uno de los sistemas nuevos será toda una experiencia, puesto que el comportamiento de los nuevos equipos difiere bastante tanto en utilización como en los efectos reales en el combate, por lo que cuando dispongamos de todo el arsenal, requerirá un poco de práctica la combinación perfecta de blindaje, potencia y velocidad.

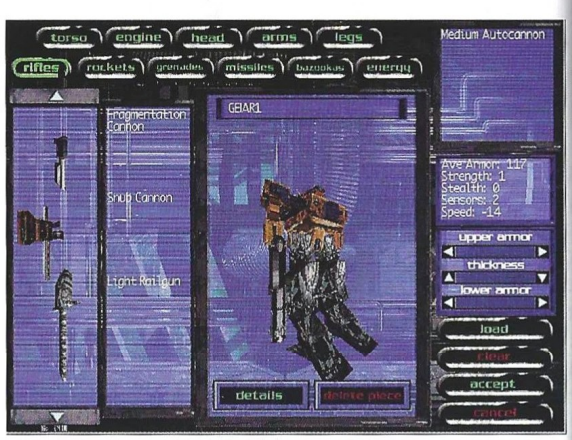


### Historia y asignación de servicios

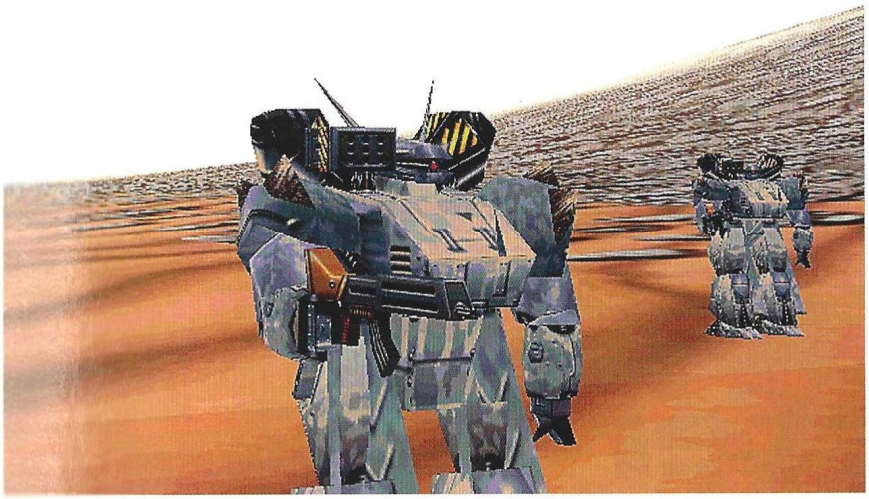
El programa tiene dos modos de juego , en el modo historia deberemos de combatir junto con nuestro escuadrón, en el que iremos subiendo de graduación, hasta llegar a tomar el mando. En este modo, deberemos de ir pasando misiones consecutivas hasta que la guerra haya terminado por la conquista del planeta y la rendición del enemigo.

En la asignación de servicios, en cambio tendremos la oportunidad de elegir las misiones y enemigos contra los que deberemos de luchar.

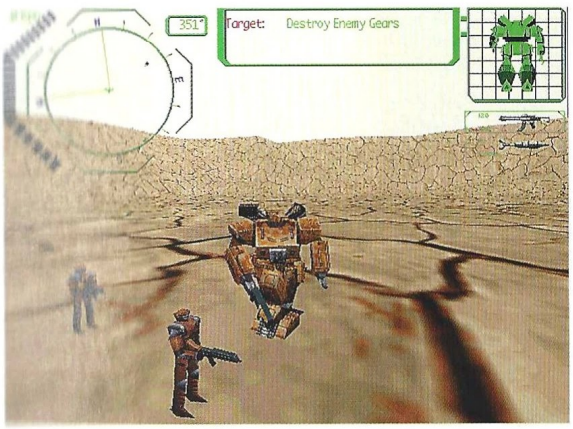
Hay que decir que cualquiera de los dos modos de juego es igual de adictivo, puesto que en Heavy Gear no importa tanto el

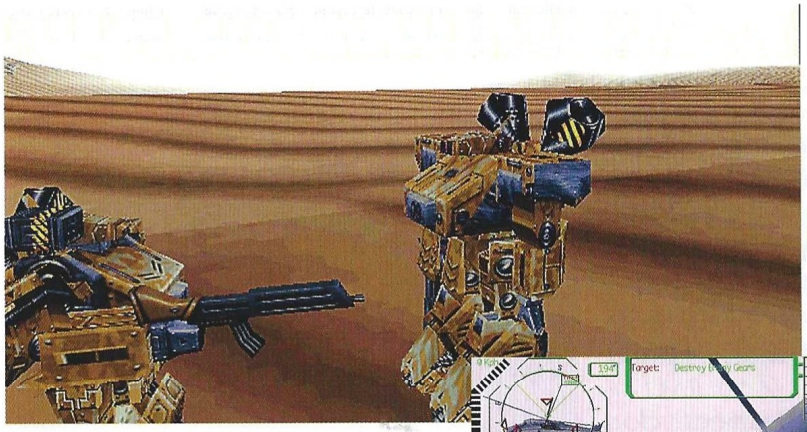


**Precio:** 7.995
**Requerimientos:** Pentium 90, 16Mb de RAM, 100MB de disco duro libre, Windows 95, CD-ROM 4x
**Nº de jugadores:** 1 o varios
**Editor:** Activision
**Distribuidor:** Proein



*El juego posee una gran cantidad de misiones en las que podremos medirnos con una buena cantidad de artilugios mecánicos*



**El truco es...**

**Afortunadamente, el programa permite seleccionar el nivel de daño que nuestras defensas pueden sufrir, por lo que si elegimos esta opción seremos invulnerables, así como no tendremos que preocuparnos de la escasez de munición. Es preferible más y mejor blindaje y potenciar el disparo, que aumentar la velocidad.**

porqué de la acción sino la acción en sí misma, siempre rápida y brutal.

### En resumen

Buenos gráficos y suaves, eso sí, siempre que poseamos la ya cada vez más insistente tarjeta aceleradora gráfica 3DFX, que dotará al programa de mayor definición y muchísima velocidad de movimiento. Recursos para disfrutar y una gran variedad de misiones en las que podremos medirnos con una buena cantidad de artilugios mecánicos.

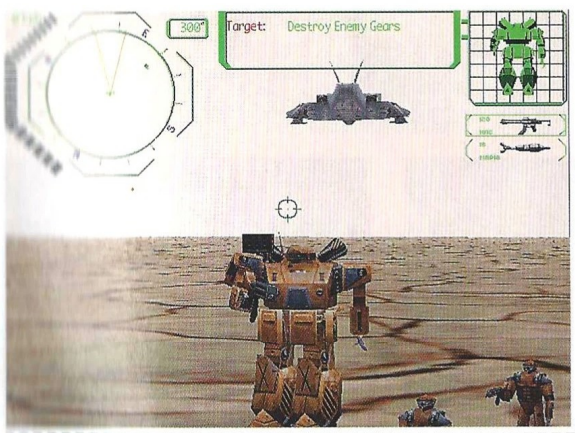
Un programa bastante entretenido, con ciertas dosis estratégicas, capaz de hacernos pasar la tarde con una buena taza de tila para calmar nuestros nervios. Acción rápida y tremenda, en la que disparar primero y preguntar después, es la mejor táctica.

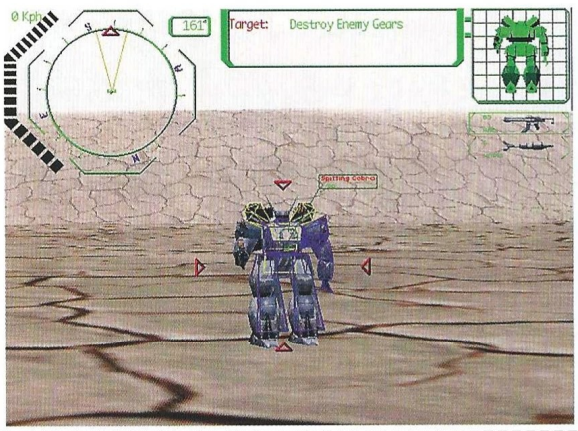
**Calificación**

**Heavy Gear**

**Pros:** Unos gráficos muy buenos, mejorando las tarjetas 3DFX la velocidad considerablemente. Efectos de sonido y explosiones bastante logradas. Un comportamiento de nustros enemigos en combate bastante real. La posibilidad de jugar en red.

**Contras:** Los escenarios se muestran pobres en elementos, siendo la escasez de elementos de terreno una constante. El sistema de comunicación y órdenes resulta sumamente pobre para las necesidades reales del combate.



## Supervivencia y libertad

# Shadow Master

*En los magníficos mundos creados por el gran ilustrador Rodney Matthews existe una rara mezcla de belleza podrida que subyuga, inunda y cautiva al espectador. Aquello que siempre nos preguntamos sus admiradores: ¿y si realmente existieran?, por fin se ha hecho realidad. ¿Acaso será ésta una materialización sostenible?*

No podemos dejarnos engañar por las suaves formas que nuestra tarjeta 3D proporciona. Ni por la indescriptible belleza de apacible apariencia de unas flores del Mal que nos destruirán sin piedad. Los arácnidos, libélulas, humanoides, triceratops, titanes y otras criaturas, al menos tienen un aspecto que anuncia sus intenciones. Y es que en el universo Shadow Master, tan sólo podremos fiarnos de nosotros mismos y de los elementos inanimados que encontremos. En cuanto al resto, nos estarán acechando, prestos a sorprender nuestra ingenuidad con la mayor ausencia de piedad que podamos imaginar. Disparando, hiriendo, y aniquilando todo lo que se mueva alrededor de ellos.

La trama del juego es bien sencilla: debemos expulsar al enemigo, a esa infección que nos impediría alcanzar uno de los estadios más codiciados por el hombre desde que la Historia existe: el de la felicidad. Y esta vez se trata de eliminar un problema muy real. El juego consistirá, pues, en aniquilar al contrario en sus múltiples formas y extinguirlo en los planetas que ocupa, enfrentándonos al monstruo final en cada fase de juego para ganar las batallas que nos permitan una victoria total en la guerra.

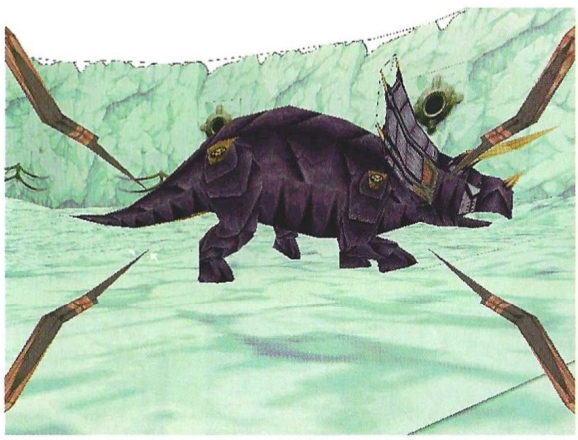
### Adrenalina pura

La ausencia casi absoluta de música, y el único sonido de fondo, consistente en rugidos, pasos, aullidos, movimiento, disparos y graznidos, conseguirán ponerte los pelos de punta nada más comenzar a jugar, empapando la escena en una especie de calma sospechosa que precede y anuncia la más brutal de las tempestades. Como ya ocurriera en algunos de los Doom más famosos, cuyos nombres todos conocemos, Shadow Master no se juega de forma lineal avanzando por un paisaje, sino que –por decirlo de alguna forma–, la totalidad del decorado tridimensional está ahí desde el primer momento, y lo que nosotros hacemos es recorrerlo de arriba abajo, avanzando, retrocediendo, y abriendo puertas que nos permitirán el acceso a interruptores que nos abrirán, a su vez, otras estancias ya casi olvidadas, o que en un momento dado fueron inalcanzables para nosotros.

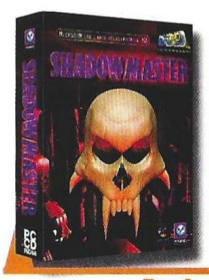
Silvan, Halos, Ocela, Titan, Glasys... nombres que ahora no te dicen nada, muy pronto serán comunes entre todos nosotros, porque son las denominaciones de los planetas en donde tendrá lugar la acción que protagonizarás. Cada uno de ellos con su propia identidad, cada cual con sus misterios y sus horrores, con enemigos cada vez más difíciles de aniquilar, que proponen retos enloquecedores y quizá escondan alguna sorpresa, por supuesto desagradable. Niveles de juego en donde la única prioridad será destruir enemigos, recoger objetos y salir con éxito del lugar en donde te encuentres, activando códigos de símbolos extraños que nos recuerdan el estilo alienado y un poco paranoico de aquel ya clásico y magnífico Alien Odissey.

### Preguntas sin respuesta

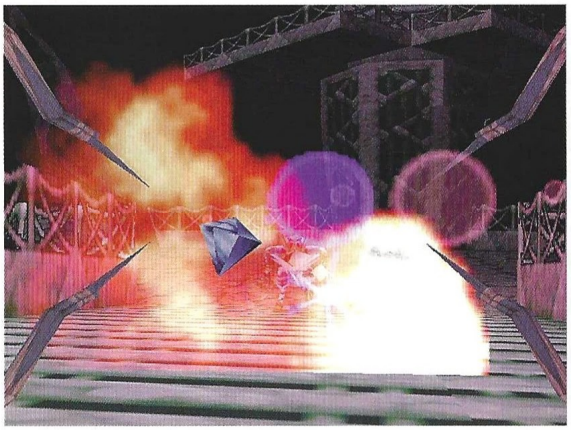
¿Quién eres?. ¿Qué te propones hacer obligatoriamente?. ¿Cuál es tu papel en esta creación imposible, en esta aberración de la realidad tan sobrecogedora y terrorífica al mismo tiempo? ¿Porqué precisamente ahora y no en cualquier otro momento?



Son preguntas para las que no hay una respuesta plausible, pero a las cuales intentaremos dar sentido. En toda esta trama, tú serás el látigo de Dios, uno de los castigos divinos contenido en cualquiera de los cálices derra-




**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium 120 MHz, 16Mb de RAM, Windows 95, SVGA, Tarjeta 3D Aceleradora, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de Sonido
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Psygnosis
**Distribuidor:** Electronic Arts

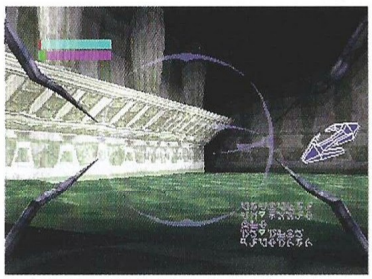


***El sonido de fondo, consistente en rugidos, pasos, aullidos, disparos y graznidos, conseguirá ponerte los pelos de punta***

mados por los ángeles en el Apocalipsis. Serás el monstruo para ellos, el Nosferatu, el demonio que deben aniquilar porque tu ira será inconsolable. La destrucción sin fin. Estás al principio de un camino. Has sido puesto en la boca del túnel y debes entrar por él hasta averiguar dónde conduce, hasta agotar los secretos de sus ramificaciones, culminando tu búsqueda en la aniquilación de la mente que urdió esta pesadilla en la que te encuentras atrapado sin posibilidad de retroceso. Para la última pregunta, no tenemos una respuesta. Quizá tu propia curiosidad pueda contestarla cuando termines con éxito el holocausto que te ha sido impuesto. Nosotros, por nuestra parte... necesitamos descansar ahora.

**El truco es...**

**Cuando se abra la puerta y se extienda el puente, pasarás por delante de una especie de tanque. Corre todo lo que puedas y olvídate de él porque si no lo haces corres el grave peligro de ser eliminado: es implacable. Cuando atravieses la puerta que hay tras él, dispara a la estructura de barras que giran y luego a los ángeles que bajan del techo. Para ser más efectivo selecciona la ametralladora.**



**Calificación**

**Shadow Master**

**Pros:** A pesar de tener cierto aire de Doom, el diseño de los entornos por donde te mueves, la calidad de sus gráficos, los efectos especiales y la variedad, cantidad y rareza de los enemigos a los que te enfrentas, hace de este juego el más jugable y adictivo.

**Contras:** El movimiento del vehículo que manejas marea un poco cuando llevas largo rato jugando, y la sensación de inercia al jugar es más un obstáculo irritante que otra cosa. Sólo podrán disfrutar de él quienes posean una tarjeta 3D aceleradora.

## A por todas

# Ultim@te Race

*Kalisto cambia radicalmente de tercio después de Dark Earth y sorprende con un trepidante juego de competición de coches que constituye una de las más sólidas ofertas del momento.*

Los juegos de coches se pueden clasificar dentro de tres grupos genéricos: los simuladores (como F1 Racing Simulation o Grand Prix), los arcades de escasa oferta con pocos circuitos y menos coches aún, y los arcades con un amplio espectro de opciones y posibilidades de selección de vehículos y escenarios. Ultim@te Race se encuentra dentro de estos últimos, con 16 coches y 18 circuitos, que incluyen uno de entrenamiento, otro para multijugador, y 16 variaciones sobre cuatro circuitos básicos que se invierten, giran y alteran con diferentes cursos para ofrecer cada vez una experiencia diferente.

Como suele ocurrir con todos los juegos que ofrecen soporte para tarjetas 3Dfx y otro tipo de aceleradoras 3D, el cambio de un ordenador a otro con cualquiera de estos dispositivos es radical a nivel gráfico, obteniéndose unos resultados bastante impresionantes con una de estas tarjetas gracias a los efectos visuales que permiten producir.

Al margen de las mejoras que puede aportar una aceleradora, Ultim@te Race es un título muy trabajado gráficamente, e incluye diversas condiciones atmosféricas, distintos niveles de iluminación (día, noche y atardecer), y opciones de juego lógicas aplicadas directamente a estas variaciones, como los faros para conducir de noche.

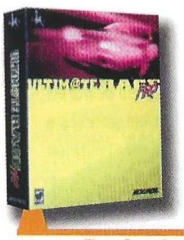
### Lo más importante

Kalisto se ha preocupado principalmente por la jugabilidad, centrándose en un manejo sencillo y realista del vehículo y en vistosos efectos como reflejos en el cielo, marcas de neumáticos en la carretera, y sombras en tiempo real. Todo esto ha supuesto dejar de lado algunas opciones habituales en estos juegos, como múltiples vistas y ángulos de cámara (sólo hay dos vistas).

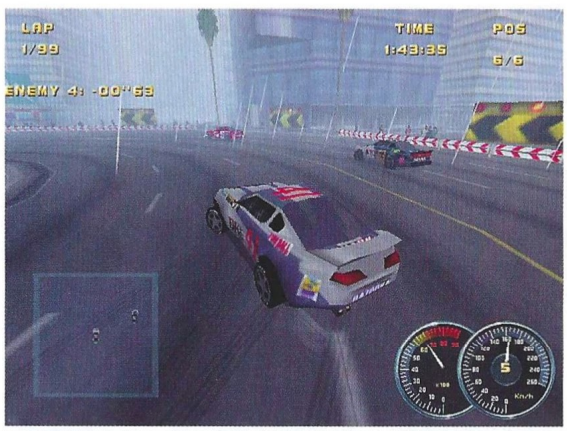
Sin embargo, el diseño de los circuitos está a la altura de las mejores producciones francesas del género, como Mega Race 2 y POD, si bien en el caso de Ultim@te Race se ha otorgado vida a cada escenario, con viadantes y estructuras que enocasiones esrán en movimiento, lo que añade cierto grado de realismo al juego. Curvas de 180º, rotondas, túneles, escarpados desfiladeros y bellos paisajes se suceden en los diferentes circuitos, sorprendiendo al jugador con las variaciones que se llegan a hacer sobre un mismo terreno logrando prácticamente un curso diferente, algo bastante difícil de hacer y raro de encontrar.

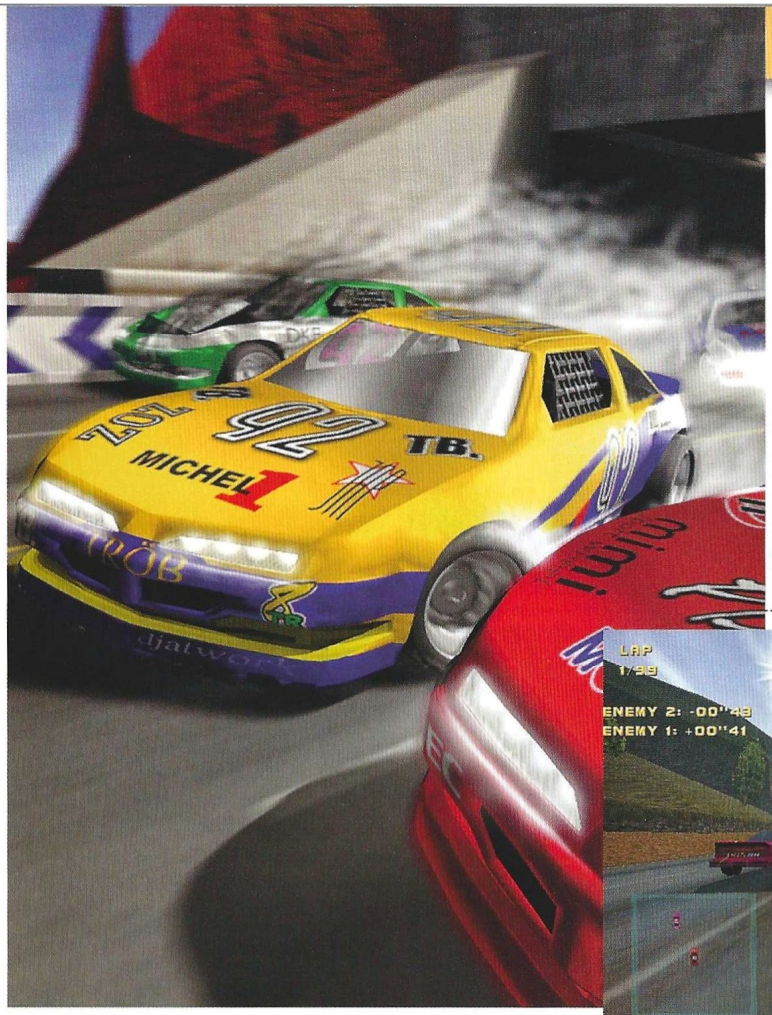
### Dentro de lo normal

Las modalidades de competición incluyen contrarreloj, récord de vueltas, carrera contra 12 oponentes controlados por el ordenador, y el modo multijugador, en el que pueden participar hasta 16

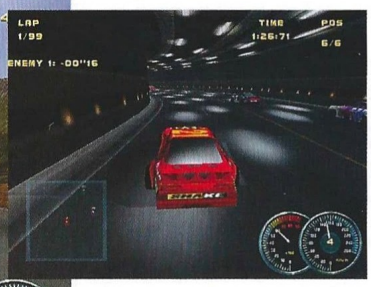


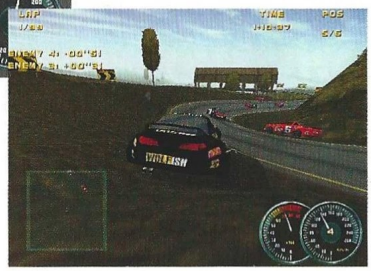
**Precio:** sin determinar
**Requerimientos:** Pentium 133, 16Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** De1a16
**Editor:** Kalisto/Microprose
**Distribuidor:** Proein





**Curvas de 180°, túneles, rotondas, escarpados desfiladeros y bellos paisajes se suceden en los diferentes circuitos**



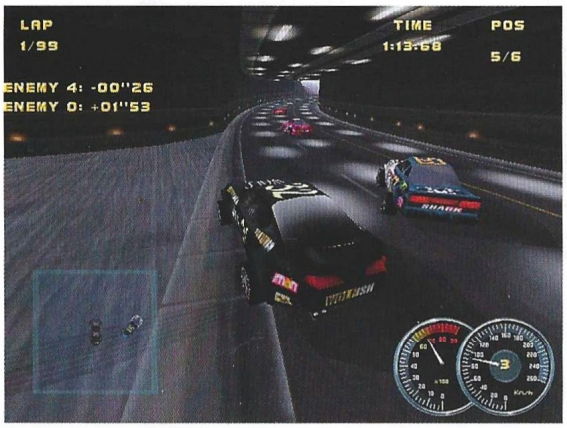
personas mediante los diversos sistemas de conexión. Esta última modalidad incluye además una opción de chat, es decir, de poder hablar mediante mensajes de texto con los demás jugadores.

Son muchas las virtudes de este juego, y pocos sus defectos, encontrándose entre ellos unos tiempos de carga de circuitos algo elevados y la escasez de vistas.

En cualquier caso lo más importante, la jugabilidad, es una asignatura en la que se lleva un notable alto, calificación que muchos otros títulos de coches no merecen ni por asomo. Su sencillo manejo y la posibilidad de seleccionar un cambio automático o manual, lo hacen asequible a todo tipo de aficionados, y quienes siguen de cerca este género, encontrarán en Ultim@te Race una de las mejores opciones del momento.

**El truco es...**

**Ten presente en todo momento la posibilidad de emplear el freno de mano para salvar las curvas largas o demasiado cerradas, sobre todo en el caso de los giros de 180°.**



**Calificación**

**Ultim@te Race**

**Pros:** La amplia oferta de vehículos y circuitos, así como la calidad de estos en su realización y diseño, unidas a una alta jugabilidad, hacen de Ultim@te Race una magnífica opción para los aficionados al género.
**Contras:** Los tiempos de carga de los circuitos y los de paso de un menú a otro son algo elevados. Sólo hay dos vistas.

## El último día de paz

# Project Paradise

*Tres personajes en una misma integridad. Tres poderes distintos: la fuerza, la magia y la inteligencia, para penetrar en Cyberlink Technologies, destruir el satélite que puede aniquilar toda forma de vida sobre la Tierra, y salir ileso.*

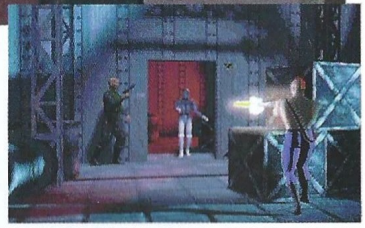
El juego se desarrolla entre los laberintos de unas grandes instalaciones. Está concebido en 3D a vista de pájaro y supongo que lo primero que te preguntarás es porqué los tres personajes principales del juego están ahí. Verás, es la misma filosofía que Goblins: podrás manejarlos a los tres, bien sea intercambiando sus posiciones y manejando a los tres si juegas en el modo para uno o dos jugadores, o bien actuando cada uno como el personaje que haya elegido –y sólo como ese personaje–, si juegas en el modo concebido para tres jugadores. El problema reside en que cada héroe está especializado en realizar unas muy determinadas acciones que a continuación explicamos.

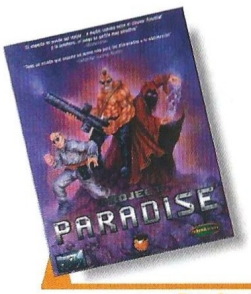
Damian, el mago está versado en las artes mágicas pero es débil físicamente hablando, como era de suponer; Raven, el guerrero es muy fuerte y será capaz de manejar todo tipo de armas pesadas o ligeras, pero no tiene ningún otro poder, y el genio de la informática, Quiksilver, –aunque menos fuerte que el guerrero y con posibilidad de manejar armamento ligero–, es el único que conoce la forma de comunicarse con los ordenadores de las instalaciones. Él es el mejor cualificado para recabar información y abrir algunas puertas que permitan a tus personajes avanzar a través de los decorados. Estas tres figuras, serán las armas de que dispongas para llevar a cabo tu misión en las oficinas de la multinacional Cyberlink T. Esta empresa creó un engendro mecánico-tecnológico para aniquilar la vida en la Tierra y quería ponerlo en órbita. Tu misión es destruirlo antes que esa empresa lleve a cabo su plan. No tendrás más remedio que usar los tres personajes del juego, cada uno en su función.

### Memoria de calidades

El ambiente que se respira en el juego induce a pensar en una época de oscuridad. Como contrapunto a la poca luminosidad de las pantallas, los efectos de luz –explosiones, llamas, disparos...– son más notables que en otros productos. Decimos esto, porque la oferta armamentística es variada: pistolas, metralletas, lanzallamas, cohetes de seguimiento, láseres, rayos de plasma, minas, granadas, bolas mágicas de luz, tratamiento de la invisibilidad, curaciones, facultades de vuelo, creación de bolas de hielo, conexión a redes informáticas dentro de la base... Como puedes comprobar, la oferta se dispara casi hasta el infinito, y eso que hemos dejado bastante lleno el tintero.

Tendrás que enfrentarte a más de una veintena de enemigos, laberintos, pasillos que se desmoronan, lluvias de escombros, aplicaciones informáticas y dificultades arquitectónicas para poder avanzar en tu misión. La inteligencia de los enemigos robóticos que tendrás que combatir, no es muy grande, pero su persistencia sí que lo es, por lo que te aconsejo que los vayas eliminando, así como inutilizando las vainas de producción de donde salen para quitártelos de encima cuanto antes. En ocasiones, el acceso a las redes informáticas de






**Precio:** 6.450
**Requerimientos:** 486 DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, 45 Mb de Disco Duro, MS-DOS, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
**Nº de jugadores:** De1 a 3
**Editor:** Alternative S./Ikarion
**Distribuidor:** Friendware

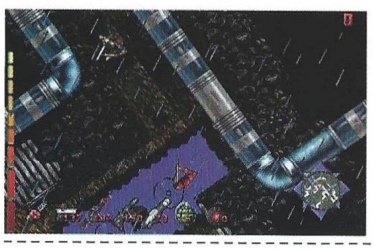
***Tendrás que enfrentarte a más de una veintena de enemigos, laberintos, pasillos que se desmoronan, lluvias de escombros...***

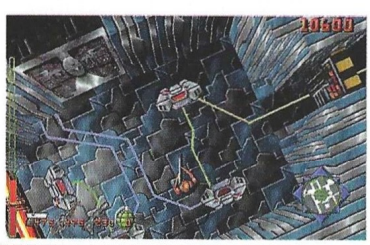
las instalaciones de la empresa, lleva a Quicksilver a poder reconfigurar determinados robots para que se unan a tu causa. Serán aliados de inestimable ayuda.

Project Paradise deja correr los imponentes gráficos, los retorcidos puzzles y se centra solamente en la acción. El único objetivo del juego es destruir todo lo que te impida el paso, abrirte camino hasta el satélite y destruirlo a él también. Dotado de un sencillo interfaz que permite cambiar de un personaje a otro sin demasiados problemas, y carente de un solo instante de sosiego, este arcade un poco tosco, acaricia sin embargo, las más altas cotas de acción ayudado de una música y efectos especiales bastante acordes con la filosofía irónica de "salvar destruyendo". Echamos en falta algunas mejoras gráficas, algo más de calidad, pero por lo demás no está mal.

**El truco es...**

**Cuando llegues a una zona en donde haya un abismo y unas barras en el techo, podrás salvarlo agarrándote con las manos a las barras y avanzando a través de ellas hasta la otra "orilla". Normalmente habrá alguien esperando para dispararte mientras estás colgado e indefenso, por lo que tendrás que eliminar, sin verlos, a tus adversarios del otro lado antes de cruzar.**





**Calificación**

**Project Paradise**

**Pros:** Diseño dinámico de los niveles y pronta respuesta del interfaz a las necesidades del jugador. Gran jugabilidad y la adicción esperada sobre todo si eres amante de juegos de destrucción.

**Contras:** Efectos especiales algo arcaicos y gráficos un tanto escasos en cuanto a credibilidad se refiere. El mapa no ayuda mucho a la hora de avanzar por ser poco detallado.

## El sueño de la Razón produce monstruos

# Tenka

*Cuando las pesadillas se encarnan y los temores cobran vida, siempre hay una realidad en donde combatirlos... aunque aquella sea virtual y se encuentre en un planeta a millones de kilómetros de la Tierra.*

Año 2096. Si existe un lugar opuesto al centro de la galaxia, ese es Tenka: un mundo poco apetecible para quienes sueñan con un billete al paraíso. ¿El conspirador? Se llama Trojan Inc. y se trata de la empresa encargada de crear los bionoides que se dedicarán exclusivamente a hacerte la vida imposible desde el comienzo del juego. No podrás comprar tu billete al paraíso si permites que se apoderen de ti o de tu equipamiento: el prototipo Zenith para la guerra. En este estado de cosas comienza directamente la acción. Te encontrarás en un escenario que representa el interior de unas instalaciones, siempre en 3D y jugando en primera persona, listo para comenzar la fiesta. Tus opciones son la destrucción de todo lo que se te ponga por delante y el cumplimiento de determinados objetivos: destruir generadores, aniquilar enemigos y cosas por el estilo. Cuando la misión ha sido llevada a cabo, tendrás que acudir a un punto de referencia que se te indicará, para –desde ese lugar– continuar el juego: se trata de diversos niveles, pero tienen una fuerte relación de causalidad, y la continuidad está asegurada sin interrupciones.

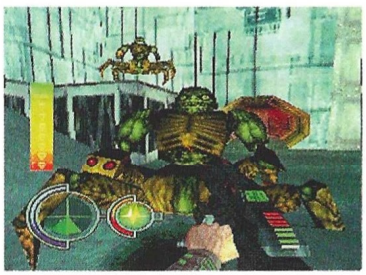
### Enemigos: ¿Qué otra cosa?

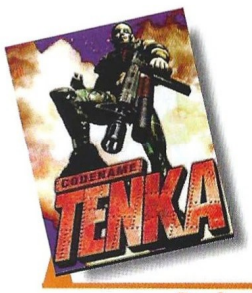
Al recorrer las instalaciones en donde te encuentras, deberás enfrentarte a tres categorías distintas de enemigos: los bionoides, los robots y los genéticos. Ellos han sido creados especialmente para combatir y dentro de su jerarquía vienen representados por diversas concepciones, como por ejemplo los modelos Agressor, los más comunes, Brain Eator, Freezor o el venenoso Hibernator. Las diferencias entre unos y otros radicarán principalmente en dos características: su resistencia a tus disparos y el daño que ellos puedan infringirte al contratacar.

Al tiempo que haces frente a estos individuos, que aparecen con frecuencia en manadas con el único fin de liquidarte; tendrás que ir recogiendo llaves de colores que permitan tu acceso a distintas secciones del recorrido, así como las cajas con vida para contrarrestar la que vayas perdiendo en combate, o los paquetes con municiones. Por supuesto encontrarás distintas armas a lo largo del camino. Cuando exista algo a lo que puedas disparar, el objetivo estará automáticamente señalizado para que puedas identificarlo correctamente. Por otra parte, la existencia de elementos pasivos como pueden ser los láseres colocados en las paredes o los activos cañones con detectores de movimiento, que a veces comienzan a disparar y ni siquiera sospechas de dónde vienen los disparos, son parte de la oferta de dificultades a superar en el juego.

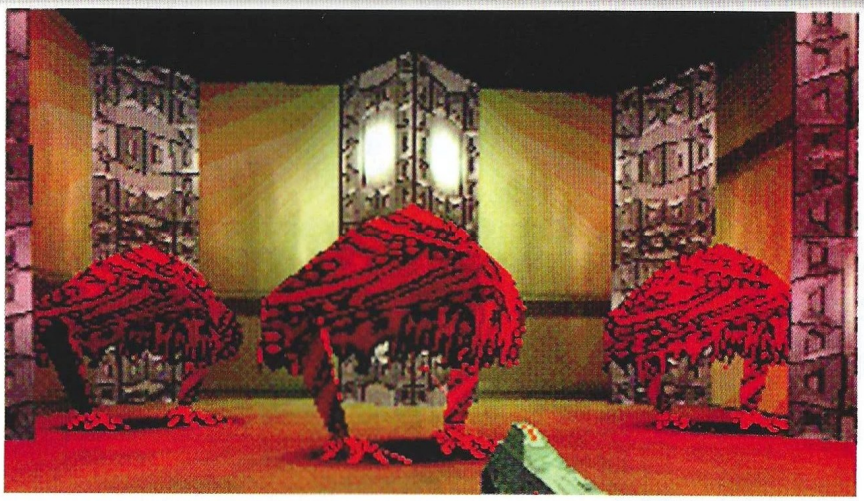
### Tus defensas

Para salvaguardar tu integridad, tendrás a tu disposición un radar parecido a los detectores de movimiento de las primeras entregas cinematográficas de Alien, proyectiles, rifles, ametralladoras, disparadores de plasma, granadas y minas. Cuando todos estos elementos se conjugan con los ataques de los defensores del mal, entran en juego los efectos especiales, las transparencias de luz y los estallidos viscerales que salpican incluso tu propia visión, estampando

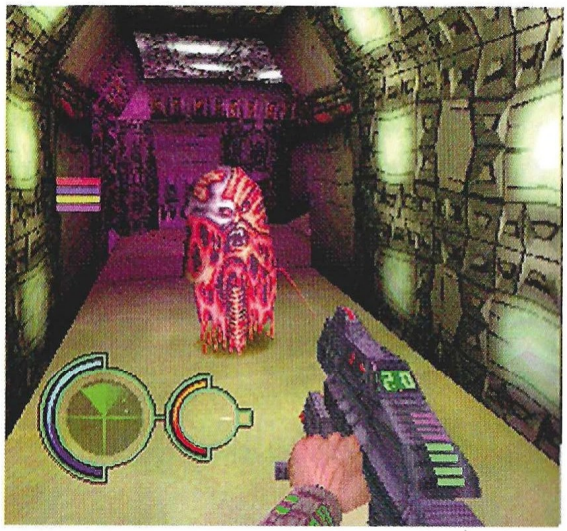


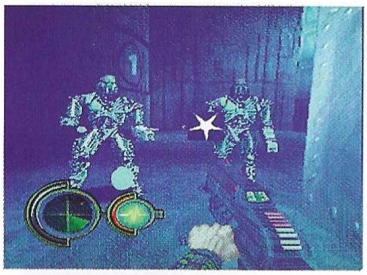



**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium 100MHz, 16Mb de RAM, 40Mb de Disco Duro, Windows 95, SVGA 1MB, CD-ROM 4x, Ratón, Tarjeta de Sonido
**Nº de jugadores:** Psygnosis
**Editor:** Psygnosis
**Distribuidor:** Electronic Arts



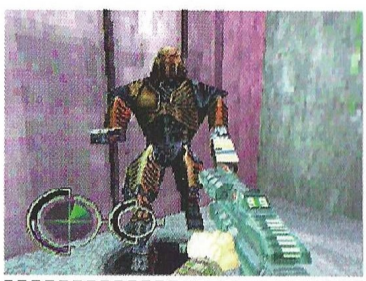
**Deberás enfrentarte a tres categorías distintas de enemigos: los bionoides, los robots y los genéticos**





**El truco es...**

**Cuando entres en una sala cuyo piso inferior se ve desde arriba y caigas dentro, la única escapatoria –dado que la puerta está sellada con una barricada–, será destruir la rejilla de un conducto de aire que se encuentra al nivel del suelo y agacharte para entrar en ella.**



trozos irreconocibles de materia sobre el cristal imaginario que te separa de la supuesta realidad, y llegando a restaurar un caleidoscopio del caos bastante ilustrativo sobre los inmediatos efectos que provoca el uso de la fuerza bruta. Salas y pasillos, decorados exteriores, conductos de aire... se conjugan para ofrecer una perspectiva de acción ilimitada a través de los veinte niveles de juego que ofrece Tenka.

A pesar de todo, el juego no sorprende, ya que sus gráficos se ven atrapados en una molesta oscuridad que poco tiene que ver con los sinónimos de la calidad, recurriendo más bien al viejo truco de oscurecer el ambiente cuando lo que se muestra no

es muy bueno. Imágenes repetitivas, escasas novedades y un aire de "apto para principiantes poco exigentes", impregnan el discurrir de la acción a través de sus niveles, no pudiendo hacer hincapié siquiera en algún avance tecnológico empleado para su realización que pudiera enriquecer, al menos, el juego.

**Calificación**

**Tenka**

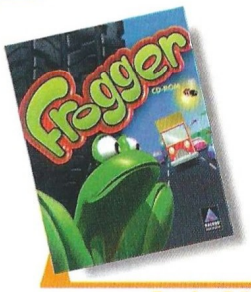
**Pros:** Posee un sencillo interfaz, se maneja estupendamente con el ratón y crea adicción dada su alta jugabilidad. Los efectos especiales no están del todo mal.

**Contras:** Se trata de un Doom más. Elemental, casi simple y sin mucho misterio, con gráficos que exhiben poca riqueza visual y mucha zona oscura. Lo de siempre: laberintos, llaves, monstruos, armas... Apto para principiantes sin grandes pretensiones.

## Las pruebas de la rana

# Frogger

*Hasbro se estrena con este título en la remodelación de clásicos de recreativas y antiguas plataformas.*

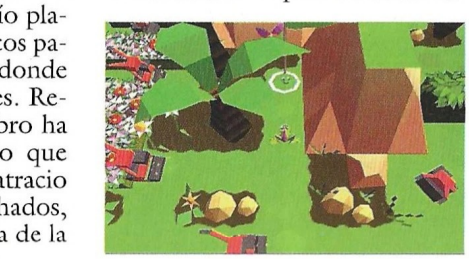


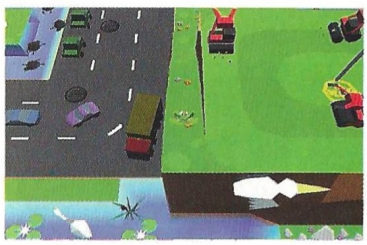

**Precio:** 5.990
**Requerimientos:** Pentium 100 MHz, 16 MB de RAM, SVGA 2 MB, disco duro, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95
**Nº de jugadores:** De1 a 4
**Editor:** Hasbro Interactive
**Distribuidor:** Electronic Arts

Es difícil recordar cuántos años tiene el Frogger original, aquél simpático juego en el que una rana tenía que cruzar una transitada carretera y un río plagado de cocodrilos y troncos para alcanzar la otra orilla donde aguardaban sus congéneres. Retomando este juego, Hasbro ha creado un divertido título que lleva las aventuras de un batracio hasta extremos insospechados, obteniendo incluso ventaja de la tecnología 3Dfx.

El juego clásico es sólo el primer nivel de la versión de Hasbro. En cada uno de los niveles el jugador ha de guiar a la rana para rescatar a cinco de sus congéneres situados en diversos puntos del escenario. Desde la carretera y el río, a campos plagados de colmenas o complejos mecanismos de ruedas dentadas y plataformas, habrá que evitar múltiples peligros, sortear obstáculos, y contar con la habilidad suficiente para saltar en el momento preciso sobre las numerosas piezas móviles que hay en cada nivel.

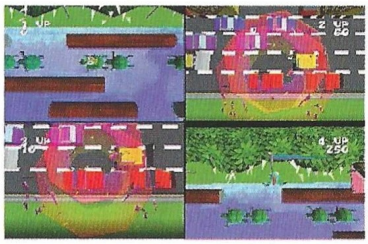
Para no frustrar al jugador desde el principio, hay un puñado de niveles a los que se puede acceder nada más empezar, y otro reservado para aquellos con el suficiente ingenio, habilidad y reflejos como para superar los primeros escenarios. Frogger pone a prueba todas estas cualidades del jugador en una sucesión de niveles que bien merece la pena intentar superar, ya que sin grandes despliegues visuales o técnicos, este juego conserva todo lo bueno que tenía el original.

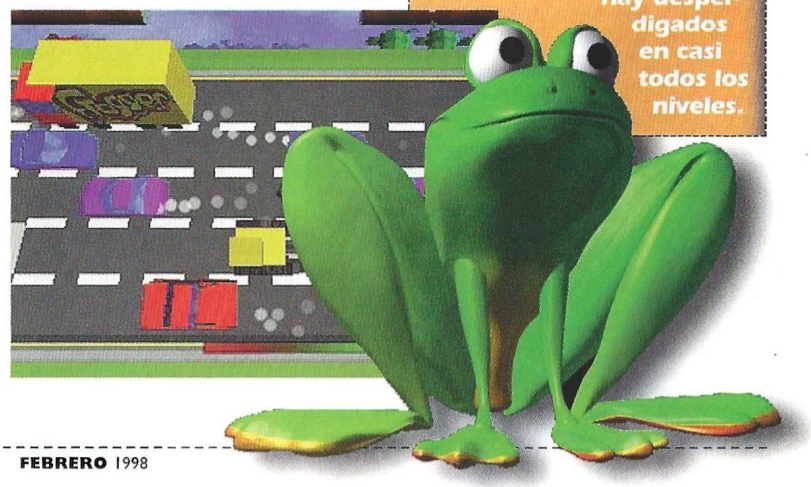




**El truco es...**

**Ten mucho cuidado con el tiempo. No olvides que la rana puede moverse tanto en el eje vertical como en el horizontal, y que puede obtener extras engullendo insectos que hay desperdigados en casi todos los niveles.**





**Calificación**

**Frogger**

**Pros:** Frogger es adictivo y divertido, y un gran entretenimiento incluso para varios jugadores a la vez en el mismo ordenador.
**Contras:** Los requisitos parecen excesivos para un juego sencillo que si pudo funcionar en ordenadores de 8 bit, no debiera necesitar de máquinas tan potentes para disfrutarlo.

# Suscríbete a Computer Gaming World

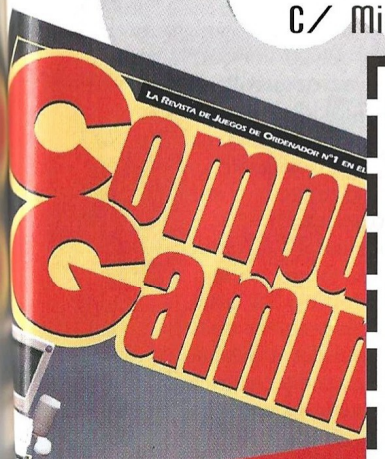
# 20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a

**COMPUTER GAMING WORLD**

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02




¡GRATIS CADA MES UN JUEGO COMPLETO!

## BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

**Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido _____

2º apellido _____

Nombre _____

Domicilio _____

C. Postal _____ Población _____

Provincia _____

Fecha de nacimiento _____ CIF/DNI _____ Telf. _____

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº _____ de fecha _____

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº _____ / _____ / _____ / _____ Firma:

☐ Tarjeta American Express nº _____ / _____ / _____

Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

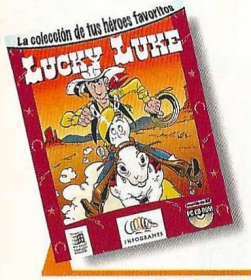
Computer Gaming World

IMAGEN LIMITE

## Cabalgando hacia el Oeste

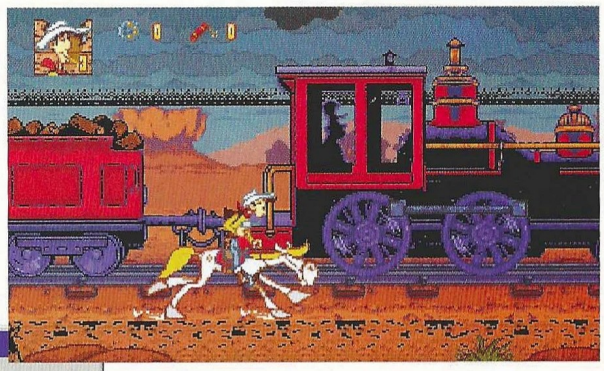
# Lucky Luke

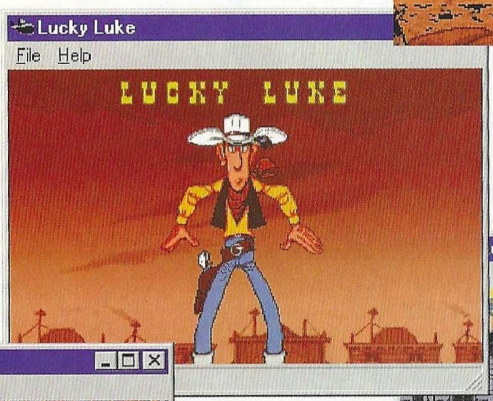
*Cuando la tranquilidad de un salvaje Oeste se ve amenazada por los malhechores, allí está él. No es alto, ni guapo, pero tiene... lo que hay que tener.*

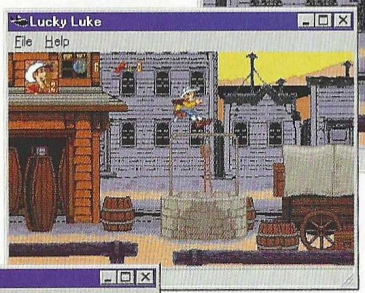


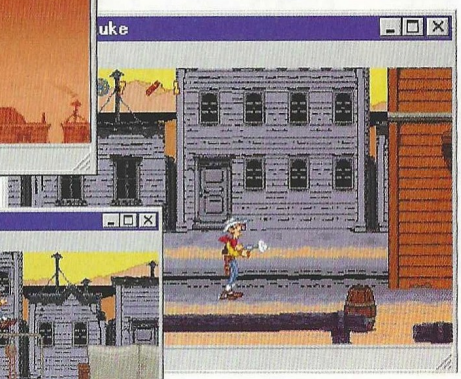

**Precio:** 4.990
**Requerimientos:** 486DX2/66 MHz, 8 Mb de RAM, 15 Mb de Disco Duro, Windows '95, MS-DOS 5.0, VGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Joystick, Gamepad.
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Infogrames
**Distribuidor:** Infogrames

La respuesta francesa al Hércules americano para este comienzo de año, viene perfilada desde el mundo del cómic. Lucky Luke, el famoso personaje del Salvaje Oeste, que ya protagonizó una serie de dibujos animados, y tras salir como vídeo juego para otros soportes, aparece en PC, emulando las aventuras de su dimensión en papel. El juego consiste en un arcade por niveles que integra en su clásico desplazamiento de izquierda a derecha, la posibilidad de hacerlo también de derecha a izquierda o hacia el fondo del decorado intentando mostrar las capacidades tridimensionales del juego.










Lucky podrá saltar, agacharse, recoger objetos o soltarlos e incluso pegar puñetazos y a medida que se desplaza por el suelo de los decorados o por los aleros de los edificios, tendrá que ir recogiendo estrellas, vidas, o munición. En cada nivel, ha sido introducida una "B", que te permitirá acceder a la pantalla de bonus, que puede estar diseñada para escoger casillas y llevarte lo que oculte, echar pulsos o disparar a botellas de distintos colores. Pero el juego encierra una tercera forma de actuación: las secuencias especiales. Son momentos en los que la acción se desarrolla a toda velocidad mientras intentas dirigir tu caballo por el desfiladero, evitar un peligroso huracán o manejar una embarcación.

La música y los efectos especiales del juego no son nada del otro mundo, y las circunstancias que debas resolver en cada nivel, te serán dadas a medida que vayas avanzando, a través de las conversaciones que mantengas con los diversos personajes que aparezcan. En fin, nada del otro mundo, aunque hay momentos en los que tiene cierto mérito. El sistema para salvar partidas, no te permite hacerlo a menos que llegues a determinados puntos del juego, con el fastidio que ello lleva implícito.

### El truco es...

**Al otro lado del carro que se encuentra junto al pozo, encontrarás un suculento agujero. Para pasar por encima del caballo tendrás que disparar hacia arriba a la alpaca, y cuando caiga, proyectarte con ayuda del improvisado balancín.**

### Calificación

**Lucky Luke**

200

**Pros:** Mucho ingenio en el diseño de los niveles, y pocas facilidades para superarlos, constituyen el núcleo del juego.
**Contras:** Un juego más de plataformas, con distinto envoltorio. No hay sorpresas.

Computer Gaming World

# Red Baron 2

SIERRA

COKTEL EDUCATIVE

## CONCURSO

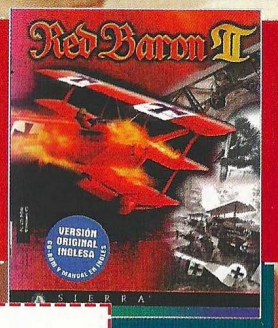
Computer Gaming World, Sierra y Coktel te ofrecen la posibilidad de hacerte este mes con unos regalos muy especiales: 10 juegos "Red Baron 2" y 10 "pins" alusivos al juego. Como podrás comprobar este mismo mes en el análisis que dedicamos a este nuevo título de Sierra, Red baron 2 es uno de los mejores –si no el mejor– simulador dedicado a reproducir los combates aéreos que se produjeron en el transcurso de la 1ª Guerra Mundial, con la inestimable presencia del as de la aviación más famoso de todo los tiempos, el mítico Barón Rojo. El juego nos permitirá ponernos a los mandos de una buena cantidad de los rudimentarios aviones de aquella época, sin radar, sin HUD, sin piloto automático ni misiles: sólo nuestra propia pericia nos permitirá sobrevivir en una lucha en la que los caballeros del aire se retarán en fraticida combate.

Para optar al sorteo de estos estupendos premios, sólo tienes que responder correctamente a esta pregunta y enviar el cupón que aparece en esta página a nuestra redacción, indicando en el sobre "Concurso Red Baron 2"

1.- ¿Qué avión pilotaba el legendario Barón Rojo?

## Premios:

- 10 JUEGOS RED BARON 2
- 10 "PINS" DE RED BARON 2




### Cupón de participación

**Enviar a:** Computer Gaming World
Redacción. C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

**Respuesta:**

1. .....

## Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

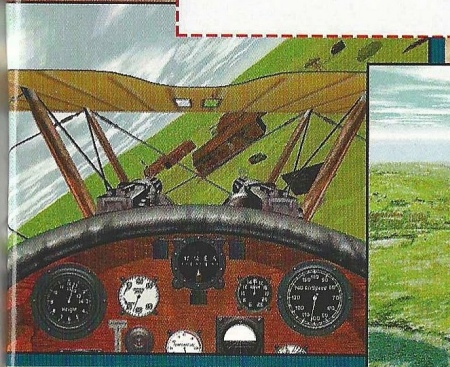
COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar:
"Concurso Red Baron")

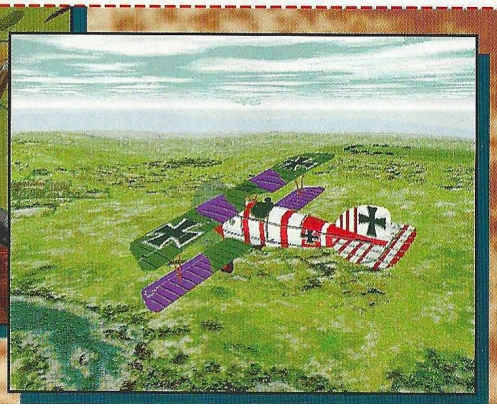
2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 10, que conseguirán uno de los juegos "Red baron 2" junto con un "pin" del juego. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 17 de Abril de 1998, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 15 de Abril de 1998.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 17 de Abril de 1998, publicándose el resultado en el número 30, correspondiente a Mayo de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.





## De 3 puntos

# NBA Live 98

*Por fin ha llegado NBA Live 98, el simulador deportivo de baloncesto más esperado de los últimos meses. ¿Cumplirá este juego también con las expectativas que ha creado? Veámoslo.*

Si hay una palabra que defina la principal característica del juego, ésta es "personalización". Podemos hacer prácticamente de todo, desde diseñar las estrategias de juego a escoger los jugadores que queremos en el equipo, pasando por la creación de los mismos o la elección de la distribución de los equipos en la temporada. También podemos participar en un concurso de triples, escogiendo al jugador que queramos y tratando de meter tantos balones como nos sea posible en un minuto.

Los tipos de juego son los usuales: partido de exhibición, temporada, eliminatoria y temporada en modo manager. Podemos escoger también si queremos jugar en modo arcade, donde los jugadores no se cansan, ni se lesionan o hacen faltas, o en el de simulación, donde el realismo es absoluto. Incluso podemos definir algo intermedio, escogiendo nosotros mismos qué queremos que sea real y qué simplificado. También tenemos la posibilidad de cambiar el nivel de dificultad de forma que se adapte lo más posible a nuestra capacidad. En el novato no tendremos muchos problemas para ganar la mayoría de los partidos, mientras que en más difícil prácticamente ni veremos el balón.

### Jugadores a medida

La base de datos que incorpora el juego es muy grande, pudiendo encontrar los datos de prácticamente cualquier jugador que deseemos de la NBA. Las listas están actualizadas hasta el 1 de octubre de 1997, aunque hay algunos jugadores que no se han podido añadir a la base de datos por razones legales.

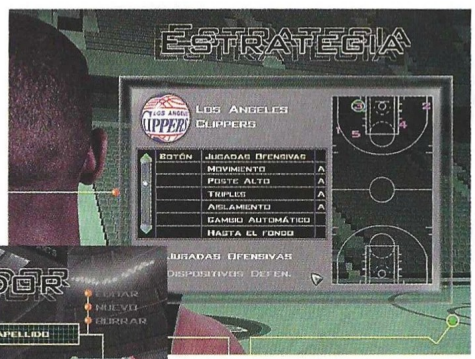
Además, por si no tenemos bastante con los jugadores que incorpora el juego, tenemos la capacidad de crear a nuestros propios jugadores. Podemos definir hasta el último detalle, incluido su aspecto físico, sus promedios en una gran cantidad de características, el equipo al que pertenecen, su posición en éste, etc. Veremos a nuestro jugador en la pantalla y, mientras vamos haciendo los cambios correspondientes, comprobaremos cómo se van reflejando en su representación gráfica. Por ejemplo, si aumentamos su estatura, veremos que crece.

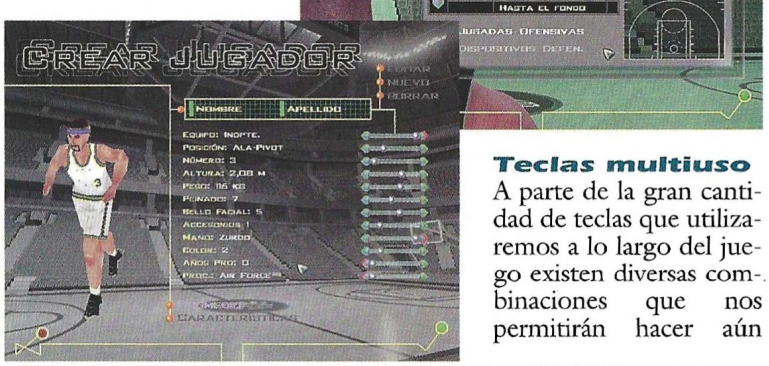
La gran cantidad de parámetros que podemos cambiar nos asegura que no tendremos ningún problema para crear exactamente al jugador que deseamos. Una vez hecho esto, podemos incluirlo en la alineación de cualquier equipo y en la posición que deseemos. También podemos editar jugadores, tanto los que hayamos creado nosotros como los de la NBA.

### Estrategia a todos los niveles

Un componente muy importante que debemos tener muy presente tanto antes como durante los partidos será la estrategia. Tendremos que escoger sabiamente a los jugadores que queremos en nuestra alineación, pudiendo contratar jugadores libres o intercambiar alguno de los nuestros con los de otros equipos. Deberemos formar con ciencia y sabiduría una combinación que nos permita dominar todos los aspectos del partido, además de tener algunos en reserva por si alguien se lesiona.

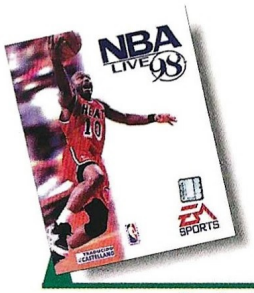
Podemos además escoger una estrategia de juego durante el partido, de las que hay una gran cantidad predefinidas, y que normalmente se realizan de forma aleatoria, aunque es posible asignar teclas a cualquiera de ellas de forma que la podamos invocar rápidamente durante el partido. A la hora de revisarlas, veremos una presentación bidimensional del campo con la posición de los jugadores indicada por su número. Al que lleva el balón se le marcará con un círculo verde y, al moverse, veremos cómo se lo van pasando de uno a otro. Será importante escoger la estrategia adecuada a cada situación tanto a la hora del ataque como de la defensa.




### Teclas multiuso

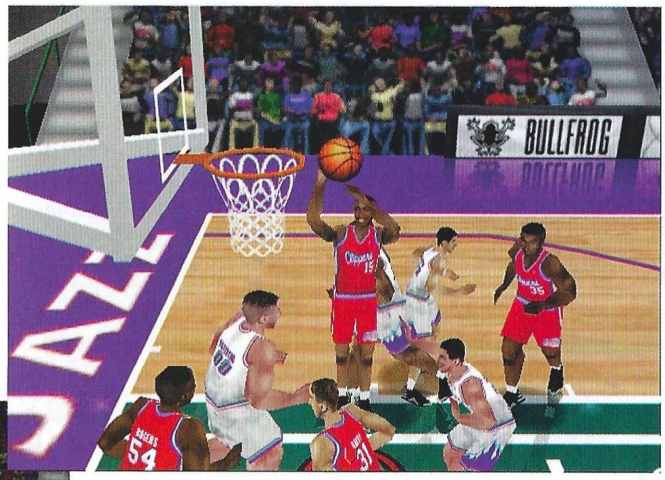
A parte de la gran cantidad de teclas que utilizaremos a lo largo del juego existen diversas combinaciones que nos permitirán hacer aún




**Precio:** 5.990
**Requerimientos:** Pentium 100, 16 Mb RAM, CD-ROM 4x, Windows 95, tarjeta de sonido
**N° de jugadores:** De 1 a 8
**Editor:** EA Sports
**Distribuidor:** Electronic Arts

***La base de datos que incorpora el juego es muy grande, pudiendo encontrar los datos de casi cualquier jugador de la NBA que deseemos***

ciones dependiendo de nuestra situación, por ejemplo, existe una que nos servirá para pivotar si estamos atacando y llevamos el balón, para pedir un pase si atacamos sin él o para saltar si estamos defendiendo. Con todo esto, está claro que las posibilidades del juego se multiplican considerablemente.




más movimientos. Por ejemplo, a la hora de lanzar a canasta, dependiendo de la tecla de dirección que pulsemos, haremos uno u otro tipo de lanzamiento. Hay teclas que tendrán diversas fun-

**El truco es...**

**Si tienes la oportunidad, intenta usar un gamepad para jugar a NBA Live 98, ya que el número de teclas es bastante considerable. Para los que no podemos disfrutar de uno de ellos, lo mejor es configurar las teclas principales de juego para un fácil acceso y dejar de lado las menos utilizadas.**

## Un juego completo

Sin duda es un buen juego, con excelentes gráficos y sonido. Aunque las voces de los comentaristas están en ingles, la verdad es que le dan más emoción al juego. El movimiento de los jugadores es bastante bueno, aunque hay veces que no es muy realista, especialmente en los saltos para tirar a canasta. El juego soporta aceleración gráfica para tarjetas 3Dfx, lo que le da una mayor fluidez al movimiento. De todas formas, los gráficos son muy buenos aunque no la utilicemos, por lo que los que no posean una de éstas aceleradoras no se llevarán ninguna desilusión. Los aficionados a los juegos de baloncesto no deberían perderse la oportunidad de demostrar sus habilidades con este juego.

**Calificación**

**NBA Live 98**

**Pros:** El gran número de opciones que posee, incluido un concurso de triples. La posibilidad de crear nuestros jugadores y equipos. La impresionante base de datos de jugadores que incorpora el programa. Los excelentes gráficos y múltiples vistas de cámara con las que cuenta el programa.

**Contras:** Las voces de los comentaristas están en inglés. La impresionante cantidad de teclas que son necesarias para poder realizar todas las acciones de que son capaces los jugadores. Hay veces que el movimiento, en especial en los saltos para tirar a canasta, no es muy realista.

## Lo mejor del fútbol

# Actua Soccer 2

*Es posible que los que ya conocían Actua Soccer pensasen que se podían imaginar la calidad y las características de su continuación. Pues no, ni ellos ni nadie podían prever lo que esta excelente segunda parte es capaz de ofrecernos.*

Y aquí tenemos la nueva edición de Actua Soccer 2. Además de las características comunes a cualquier simulador deportivo similar, presenta otras bastante novedosas, como la posibilidad de crear nuestro propio equipo, jugador por jugador, y el uniforme que llevarán durante el encuentro, o tomar el control de partidos ya empezados, en los que tendremos que sacar las castañas del fuego a algún equipo. También podemos cambiar la alineación de los jugadores, escoger estrategias, tipos de juego y muchas cosas más que nos ayudarán a personalizar el equipo y el juego en general a nuestro gusto.

Los partidos pueden empezar a cualquier hora del día y bajo cualquier tipo de condiciones atmosféricas, incluyendo nieve, lluvia o niebla. Tanto nuestros jugadores como los del equipo contrario pueden hacer una gran cantidad de tiros y entradas, además de paradas de pecho o pases de cabeza. Tendremos que tener cuidado con el árbitro, ya que no nos quitará el ojo de encima durante todo el partido, y si hacemos una entrada demasiado violenta o algo que contradiga las reglas, podemos encontrarnos con una tarjeta roja delante de las narices. Veamos los aspectos más relevantes del juego con más profundidad.

### Muchos tipos de partido

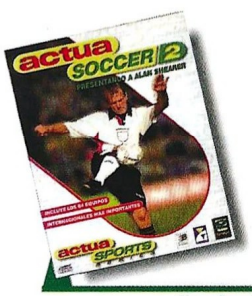
Actua Soccer 2 posee las opciones más usuales que pueden encontrarse en prácticamente cualquier simulador deportivo. Por ejemplo podemos seleccionar entre tres tipos de partido: amistoso, temporada o copa; también tenemos la posibilidad de practicar penaltis e incluso jugadas en el propio campo sin tener que preocuparnos del equipo contrario. Hasta ahí todo normal. Pero las diferencias pronto empiezan a aparecer, ya que Actua Soccer 2 incorpora algunas interesantes opciones.

Una de ellas es la posibilidad de tomar el control de un partido que ya está empezado y en el que estamos en algún tipo de desventaja. Se nos dan unos parámetros que debemos cumplir y, si lo conseguimos, podremos pasar a otro desafío más complicado. Por ejemplo, nuestro equipo va perdiendo 2 a 0, sólo quedan 10 minutos de partido y se nos exige al menos empatar para pasar la prueba. Por otra parte podemos escoger entre nada menos que 64 equipos internacionales diferentes, cada uno con 20 jugadores. Las características y estrategias empleadas de cada uno son diferentes, y corresponden en la medida de lo posible a las auténticas. A la hora de jugar la copa o una temporada, podemos escoger entre jugar la auténtica del 96/97 o crear una nueva nosotros mismos, realizando de nuevo los sorteos.

### Nuestro propio equipo

Una de las características más interesantes del juego es la de personalizar el juego a nuestra medida hasta el punto de que, a parte de escoger la estrategia y alineación, podremos crear nuestros propios jugadores e incluso los uniformes. Respecto a la estrategia, podremos elegir entre varias configuraciones de colocación de los jugadores (2-4-4, por ejemplo), además del tipo de juego que queremos que realicen (de ataque o defensivo), el estilo de los pases (balón largo o pases cortos) y el tipo de defensa (zona u hombre a hombre). Con todo esto, sin duda podremos adaptarnos para contrarrestar de la mejor manera posible el estilo de juego de cualquier rival.

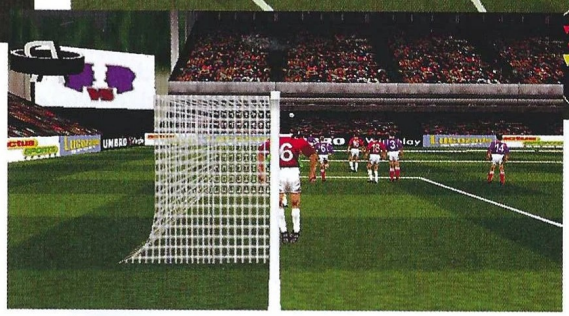
A la hora de crear nuestro propio equipo tendremos que repartir una serie de puntos de destreza entre los jugadores, además de escoger la cara, el peso y la altura de estos. Los puntos de destreza pueden ser asignados a una serie de características como habilidad en pases, en tiros a puerta, resistencia, velocidad, etc. Deberemos tener en cuenta que el número de puntos totales de que disponemos para crear al equipo es limitado, por lo que no podremos diseñar superjugadores, ya




**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium 75, CD-ROM 2x, 16 Mb RAM, Windows 95, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** 1 o varios
**Editor:** Gremlin Interactive
**Distribuidor:** Arcadia

**Podemos crear nuestros propios equipos, jugadores e incluso los uniformes**

que sólo podríamos hacer dos o tres de ellos antes de quedarnos sin puntos. También podremos configurar nuestro uniforme, tanto en su diseño como en los colores de todos los componentes.

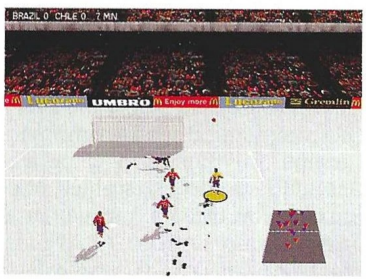


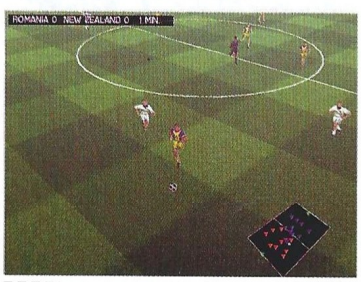
## Respuesta en el campo

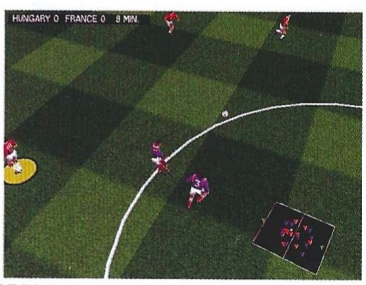
Los gráficos son excelentes, aunque quizá los polígonos que forman a los jugadores podrían estar más suavizados (parecen tener una cabeza dodecaédrica). El diseño del campo es muy bueno, con los detalles típicos de las vallas de publicidad y gradas llenas de público. El tiempo atmosférico bajo el que se realizan los encuentros es variable; puede hacer sol, nevar, llover, haber niebla, etc. Además puede ser de día, por la tarde o de noche. Los jugadores pueden hacer una gran cantidad de movimientos y jugadas, como pases de tacón o paradas con el pecho. Tienen una inteligencia artificial bastante buena, en la que se ha hecho mucho hincapié en el juego de equipo. Les podremos ver haciendo jugadas bastante inteligentes; por ejemplo, si el que lleva el balón no lo ve muy claro para tirar a puerta, pasará el balón a un compañero que esté en una mejor posición para disparar. Actua Soccer 2 soporta aceleración gráfica bajo 3Dfx y Power VR, además de funcionar utilizando DirectX 5. Incluso en este último modo los resultados obtenidos en cuanto a gráficos son excelentes. Para terminar, sólo nos queda hablar de los comentaristas, que nos acompañarán durante todo el partido con sus críticas, eso sí, en inglés.

**El truco es...**

**Las vistas de la cámara serán críticas para seguir el juego. Escógelas con cuidado y selecciona la más apropiada a cada momento o te desorientarás. Y no pierdas de vista el plano que muestra el campo completo en la esquina inferior derecha de la pantalla; lo encontrarás de lo más útil.**



**Calificación**

**Actua Soccer 2**

**Pros:** Buenos gráficos, fácil de manejar. Con sólo cuatro teclas de acción podemos hacer todos los movimientos que permite el juego. Tenemos la opción de crear nuestros propios jugadores y diseñar el uniforme de nuestro equipo.

**Contras:** Pocos defectos hay, pero uno de los más notables es el idioma, ya que las voces de los comentaristas están en inglés. Los gráficos de los jugadores son buenos, aunque parecen cortados a cincel. Meter un penalti es de risa; no tendremos ni que apuntar con nuestro jugador.

## Coge el rebote

# World League Basketball

*Hay muchos juegos de baloncesto en el mercado; algunos son mejores y otros peores, y las características de World League Basketball le colocan entre los primeros, e incluso le hacen destacar de entre estos.*

Pocas veces un simulador deportivo consigue hacernos sentir la auténtica emoción, los nervios y la acción de un verdadero partido. World League Basketball lo consigue, y con creces. Se han tenido en cuenta multitud de factores para conseguir el mayor realismo posible, dando prioridad a éste sobre otras características que, si bien a primera vista le harían parecer más atractivo, al poco de empezar a jugar nos daríamos cuenta de que no sirven de nada si el juego es malo. Por ejemplo, hay juegos cuyos gráficos pueden ser buenos, pero si luego el movimiento de los jugadores es mediocre, esto no nos servirá de nada.

### Un trabajo bien hecho

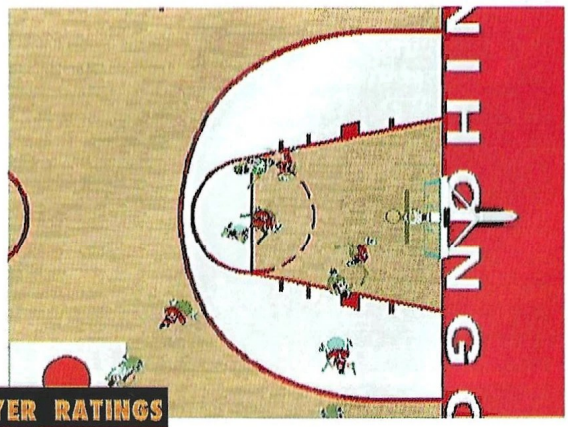
En este juego se han usado técnicas de captura de movimiento para reproducir los movimientos de los jugadores, por lo que se ha conseguido una fluidez y un realismo fuera de serie. Así, les veremos correr, pasar el balón, encestar, cubrir al contrario, saltar, etc., de una forma mucho más natural que en otros juegos similares. Los gráficos son de tipo vectorial y, aunque no son extremadamente detallados, son lo suficientemente buenos como para cumplir su función a la perfección. El sonido es también adecuado, con efectos que ayudan a dar realismo al juego. Otro punto fuerte de World League Basketball en la sencillez de su manejo. Sólo necesitaremos ocho teclas, cuatro de movimiento y cuatro de acción para hacer toda clase de pases, tiros y demás, así que no necesitaremos un injerto de pulpo para convertirnos en expertos.

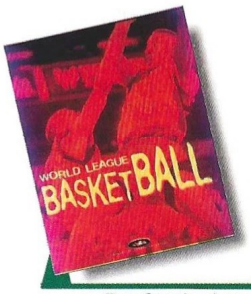
Todas estas características sitúan la sensación de realismo y la jugabilidad por las nubes. El juego nos permite además elegir tanto al equipo visitante como al local de entre nada menos que 32 países de todos los rincones del mundo, cada uno con su plantilla real. Cada jugador posee sus propias características personales, como puntería o velocidad, que se reflejarán en su capacidad a lo largo del juego. Por otra parte, también tienen otras características más profesionales, como aptitud para los tiros libres o para los bloqueos, que determinarán las acciones que realicen y cómo las hagan de bien o mal.

Si no queremos ir mirando los jugadores uno a uno, podremos ver una media de todos los que hay en cada equipo, de forma que nos podremos hacer rápidamente una idea de su capacidad en conjunto. También podremos crear a nuestros propios jugadores, introduciendo las características y datos que nosotros queramos. Por supuesto, podremos modificar una serie de preferencias que afectan al juego, como la duración del partido, si queremos que los jugadores se fatiguen o el nivel de dificultad. Otra posibilidad es la de cambiar algunos aspectos de las reglas: si queremos que nos penalicen al hacer pasos o personales, si el balón puede salirse fuera del campo...

### Pero que muy listo

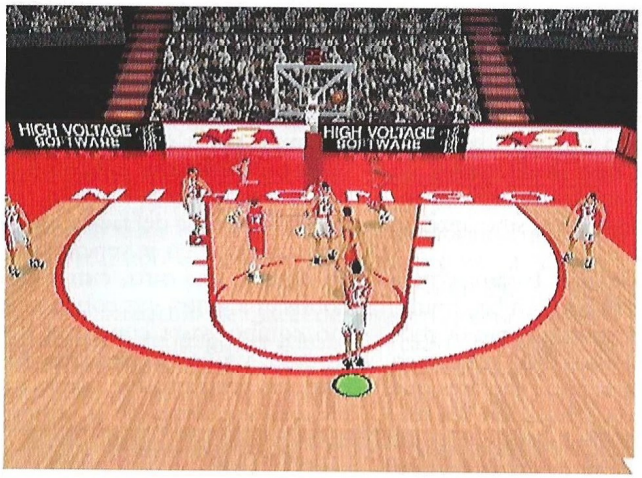
Otro factor que se ha tenido muy en cuenta es la inteligencia artificial de los jugadores, tanto de los nuestros como la de los nuestros oponentes. Así, tendremos que pensar detenidamente las tácticas de equipo y no tratar de jugar nosotros solos. Nuestros oponentes harán lo mismo, por lo que veremos cómo se van pasando el balón, siempre al jugador en la posición más ventajosa, para tener más posibilidades de encestar. Dependiendo del equipo contra el que juguemos sus tácticas serán más o menos avanzadas, según si el equipo es mejor o peor. Por supuesto, nuestros jugadores también tra-

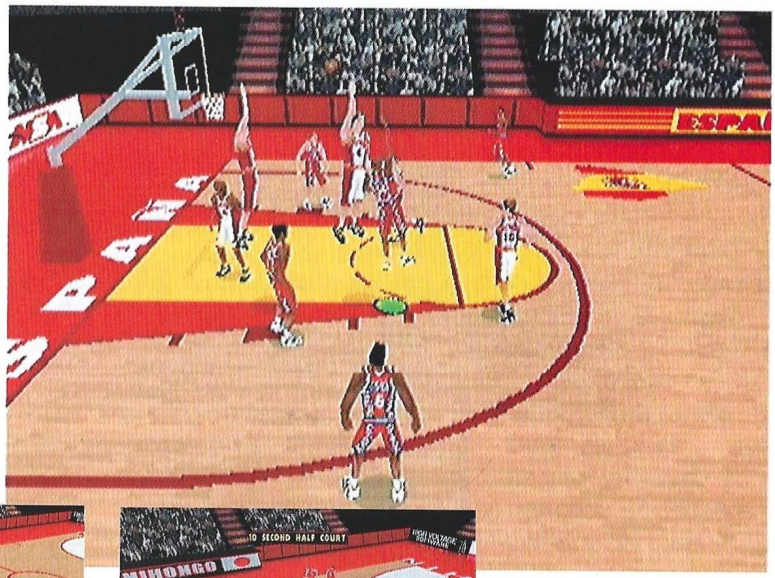





**Precio:** sin determinar
**Requerimientos:** Pentium 75, 8 Mb RAM, Windows 95, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido compatible con Windows 95
**Nº de jugadores:** 1 o varios
**Editor:** Mindscape
**Distribuidor:** Proein

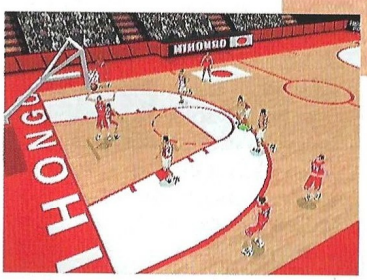
*El juego nos permite elegir los equipos entre nada menos que 32 paises de todos los rincones del mundo*

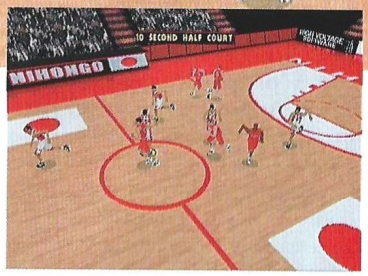


tarán de colocarse en la posición más ventajosa posible.

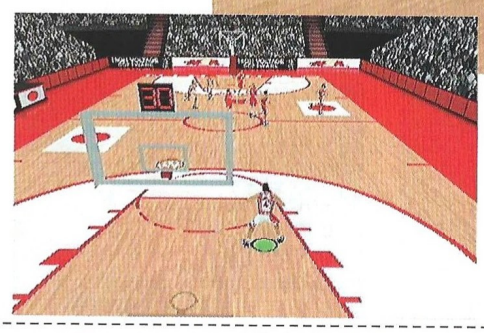
Podremos elegir también el tipo de juego que queramos, desde un partido de exhibición a un campeonato del mundo. En este último caso, después de escoger a nuestro equipo, se hará un sorteo donde se establecerá quién jugará contra quién. Los partidos en los que no intervengamos los jugará el ordenador, mientras que en los nuestros podremos escoger entre jugarlos nosotros o simularlos. Dependiendo de la calidad de nuestro equipo y la de los oponentes, tendremos más o menos probabilidades de ganar.




### Un buen juego

World League Basketball es un juego sumamente recomendable, en especial para los amantes del baloncesto. De los juegos de este tipo, es una opción a tener muy en cuenta. Mindscape, como de costumbre, ha hecho un excelente producto que estamos seguros se convertirá en un punto de referencia de los simuladores deportivos.



**El truco es...**

**Recuerda que el baloncesto es un juego de equipo. No intentes usar a un único jugador; si te ves en una situación difícil, busca a otro compañero en mejor posición y pásale el balón. Tendrás más posibilidades de ganar.**

**Calificación**

**World League Basketball**

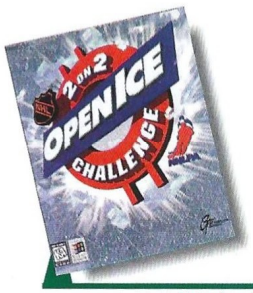
**Pros:** Los movimientos de los jugadores son excelentes, realizados con técnicas de captura de movimiento para ofrecer un mayor realismo. Hay un gran número de opciones que podemos cambiar para configurar el juego a nuestro gusto. El manejo es muy sencillo, usando sólo ocho teclas en total. Hay varias vistas de cámara para seguir el partido desde cualquier parte.

**Contras:** El juego tiene muy pocas pegas. Tal vez la más significativa sea la poca calidad gráfica de lo que es la pista de juego. Por lo demás, poco se puede decir.

## Como una máquina recreativa

# NHL 2 on 2
# Open Ice Challenge

*Nos encontramos ante un juego que, aunque por su nombre y temática tratada pudiera parecernos una nueva simulación deportiva, no es tal. Se trata de una adaptación de un juego de hockey tipo arcade, antes existente sólo en las máquinas recreativas, y ahora pasado al PC. ¿El resultado? Bueno, pues el de una máquina de cinco duros".*




**Precio:** 5.990
**Requerimientos:** Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, Windows 95, tarjeta gráfica con 1 Mb, tarjeta de sonido compatible con Sound Blaster, CD-ROM 2x
**Nº de jugadores:** De1a 4
**Editor:** Midway Games Inc.
**Distribuidor:** New Software Center

Midway Games Inc. es una compañía de desarrollo de videojuegos que extiende su campo de acción por varias plataformas: PC, consolas y máquinas recreativas son sus principales objetivos. En un intento de unir algunos de estos campos, han realizado la adaptación de los populares arcades dedicados al hockey que hasta ahora habían reinado en los salones recreativos, para introducirse en el mercado del PC.

Cuando ejecutamos NHL 2 on 2 Open Ice Challenge por primera vez, realmente tenemos la sensación de que nos encontramos ante una máquina recreativa: no aparece ningún menú como los que se suelen emplear en casi todos los juegos, el ratón no sirve para nada y ni siquiera el teclado parece funcionar, por más que pulsemos la tecla Intro como posesos. De hecho, se llega a pasar por la cabeza si no habrá que introducir una moneda de cinco duros por la disquetera para comenzar a jugar.

La pantalla se queda en un ciclo continuo, mostrándonos el título del juego, la lista de mejores jugadores, y situándose en modo demo, mientras unos mensajes nos incitan a pulsar "Start" para unirnos al juego. Cuando descubrimos que hay que pulsar un número entre 1 y 4 para escoger un jugador, comienza la partida. En cualquier momento se puede unir un nuevo usuario para controlar a un nuevo jugador, llegando hasta el límite de cuatro personas compartiendo joysticks, gamepads y teclado (ni hablar de modos multijugador basados en módem, Internet o red local; eso no sería como una máquina recreativa).

### ¿Es esto una simulación deportiva?

Cuando se llevan unas cuantas partidas jugadas (afortunadamente no hay que insertar monedas, como nos parecía en un principio), uno se da cuenta de que no se encuentra ante un simulador deportivo, sino ante un juego arcade.

¿En qué nos basamos para decir esto? Bueno, en las simulaciones deportivas que tan de moda están en estos días, se tiene en cuenta una serie de factores que hacen que la simulación sea realista. Por ejemplo, cada jugador tiene una serie de características propias que determinan su velocidad, resistencia, habilidad, etc. Se usan estrategias para realizar las jugadas; el resultado del juego no depende sólo de la habilidad con el joystick. Desde luego, en las simulaciones realistas no nos encontraremos con jugadores cuya altura disminuye a la mitad, discos que aumentan de tamaño, porterías en llamas, ni una supuesta habilidad de los jugadores que incremente su capacidad de juego conforme pasa el tiempo. Todas estas cosas, por increíble que resulte, las encontraremos en Open Ice.

El objetivo del juego es el de un partido de dos contra dos normal en hockey, esto es, marcar más goles que el equipo opuesto. Podremos entrar en el modo liga que no consiste (de nuevo la pérdida del factor realismo) más que en ir venciendo a un equipo tras otro, enfrentándonos una y otra vez con el mismo equipo hasta conseguir derrotarlo, y una vez vencidos todos, ser proclamados como los mejores jugadores de la temporada.

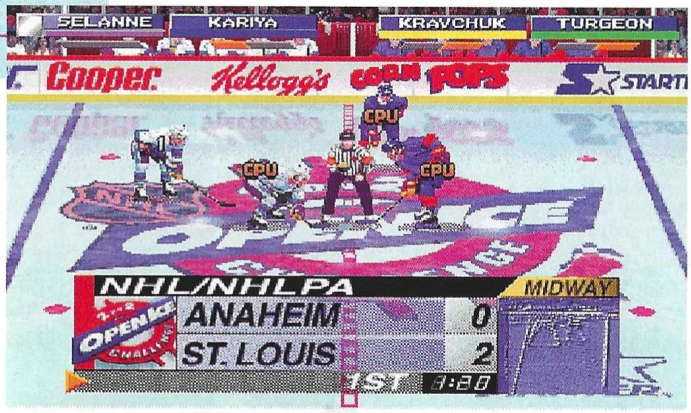
### Recursos desaprovechados

En resumen, este NHL 2 on 2 Open Ice Challenge es un juego de acción arcade cuya máxima cualidad es su capacidad para

***Cada jugador tiene una serie de características propias que determinan su velocidad, resistencia, habilidad, etc.***

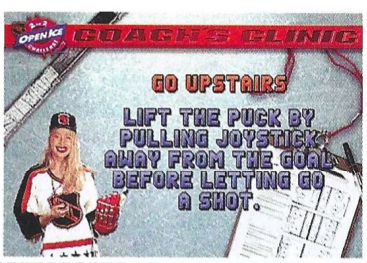
simular una máquina recreativa. A los amantes de los salones recreativos les encantará este juego, pero no a los que les guste el hockey ni a los que anden buscando realismo o espectacularidad.

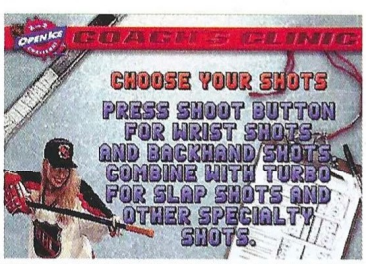
Da la sensación de que el desarrollo de este juego ha consistido únicamente en el uso de un emulador de máquinas recreativas sobre PC, como los que podemos encontrar que emulan los juegos de ordenadores antiguos. Si, en vez de haberse limitado a esto, se hubiera replanteado el juego y aprovechado las últimas técnicas de juegos tridimensionales (ni siquiera es estrictamente necesario usar la tecnología 3Dfx para conseguir unos resultados aceptables), se habría conseguido un juego mucho mejor.



**El truco es...**

**Usar a menudo el botón Turbo, que nos permitirá movernos más rápidamente por el campo. De hecho, los oponentes manejados por la CPU lo hacen constantemente, así que si no se usa, estaremos en seria desventaja.**




**Calificación**

**NHL 2 on 2 Open Ice Challenge**

**Pros:** No quedan muchos juegos que nos hagan sentir como si estuviéramos de vuelta a los tiempos en los que jugábamos en los salones de máquinas de cinco duros. Sólo para nostálgicos.

**Contras:** No se trata de un buen simulador deportivo; tan sólo es un juego arcade en el que cuenta más la habilidad con el joystick que el conocimiento del hockey.

## Realismo ante todo

# F/A-18 Hornet 3.0

*La evolución de los ordenadores ha marcado, sin duda, la de los simuladores y los juegos de ordenador en general. Cada vez es más la potencia que se pone a disposición de los juegos y éstos la han aprovechado para ser cada vez más reales.*

La técnica que más evolución ha visto ha sido la gráfica, debido, principalmente, a que es lo primero que vemos del juego, unos buenos gráficos hacen atractivo, a primera vista, cualquier simulador, sólo nos daremos cuenta de si éste realmente es bueno cuando hayamos jugado con él.

Acostumbrados como estamos a que cada simulador que salga tenga unos gráficos mejores que el anterior, nos choca ver aparecer en el mercado, un simulador con unos gráficos vectoriales, sin mapas de texturas, gráficos renderizados, fotos vía satélite, etc. Siendo lo primero que pensamos que el simulador no merece la pena porque los gráficos no son de última generación. Puede que en algún caso esto sea correcto, pero no lo es con el F-18 Hornet.

Éste viene a unirse a un grupo, más bien pequeño, de simuladores en el que la regla de oro es ser más real que la vida misma. Tenemos el caso del Su-27, el A-10 Cuba..., por poner algún ejemplo. Estos no necesitan unos gráficos impresionantes para impresionar al usuario, lo consiguen cuando éste se pone a los mandos y se da cuenta que podría estar volando, perfectamente, el avión real.

Es triste pero cierto, que para que un buen juego triunfe tenga que tener unos gráficos apoteósicos cuando, en muchos casos, éstos son lo único bueno y "cuasi" real del simulador, siendo el resto, lo que realmente es la simulación, aparcado a un lado.

### F/A-18 Hornet

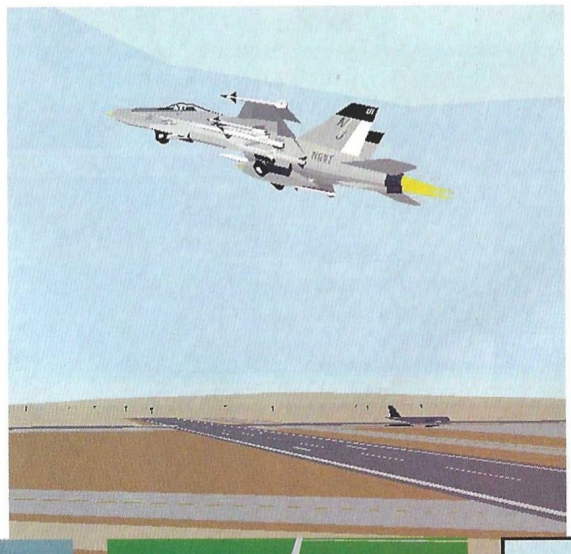
Esta vez se no ha elegido un avión de última generación, como el F-22 o el, todavía en fase de desarrollo, JSF, sino un "clásico", el McDonnell-Douglas F-18, avión en servicio en muchos paises, entre ellos España.

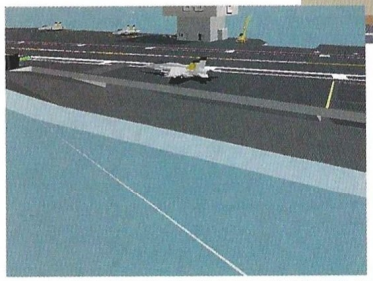
Podremos volarlo sobre Kuwait, dónde se desarrollará nuestra carrera, en un total de 36 misiones más 8 de Red Flag (entrenamiento avanzado en el Golfo Pérsico). En Hawaii volaremos las misiones de entrenamiento y en Arizona volaremos cuando juguemos a través de red.

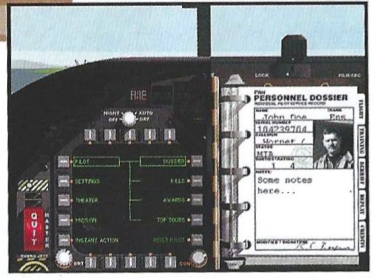
Si no somos unos experimentados pilotos, disponemos de 90 minutos de video, en donde se nos enseñarán todo tipo de maniobras, uso de armas, tipos de ataques, etc, las cuales luego podremos poner en práctica cuando volemos las misiones de entrenamiento.

Nuestras misiones podrán comenzar desde tierra o desde un portaviones. En ambos casos deberemos, y a diferencia de otros simuladores, llevar nuestro avión desde el hangar o zona de portaviones hasta la pista de despegue o a la catapulta en el caso de estar en el portaviones. Tanto en uno como en otro, deberemos tener cuidado, ya que no estaremos solos en el aeropuerto o en el portaviones. Hay más aviones despegando y aterrizando, moviéndose hacia o desde la pista de despegue.

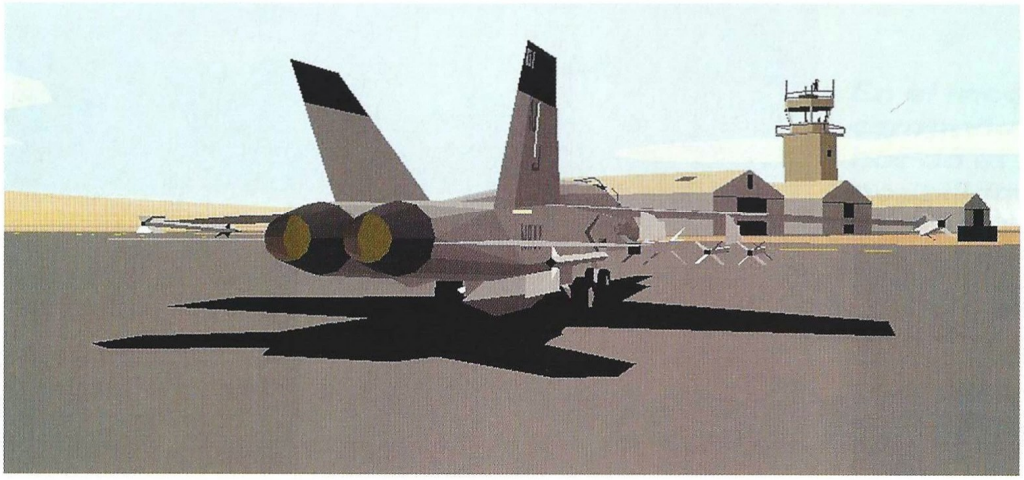
Para que éstas lleguen a buen puerto y no nos derriben nada más despegar, tenemos, a diferencia de lo que sucede en muchos simuladores, recreados fielmente cada sistema del avión, el ECM y el resto de sistema de contramedidas, el piloto automático con







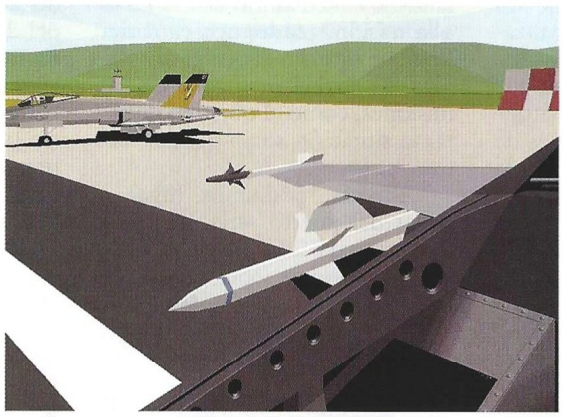
**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium 133, 8Mb de Ram, Windows 95, CD-ROM 2x, 35Mb de disco duro libre, SVGA, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** De1a 4
**Editor:** Empire
**Distribuidor:** Arcadia

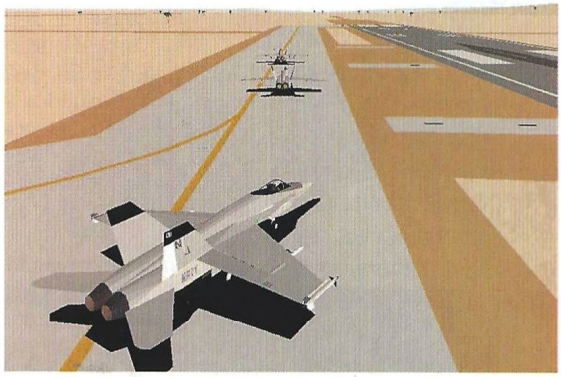


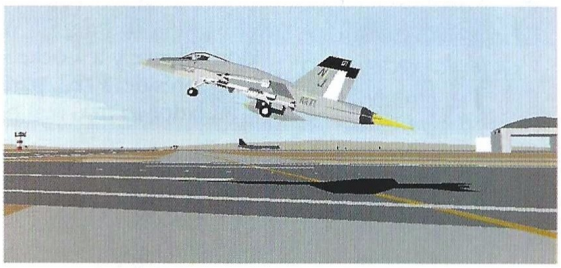
**Disponemos de 90 minutos de video, en donde se nos enseñarán todo tipo de maniobras, uso de armas, tipos de ataque, etc.**

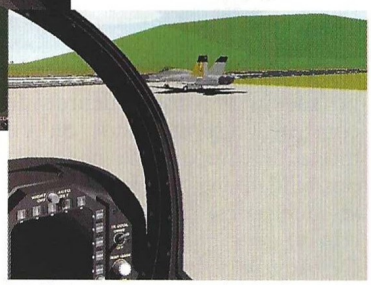
sus diferentes submodos, el radar, el TACAN, etc... cada uno totalmente funcional y real. Además, tenemos la radio que nos permitirá comunicarnos con nuestros compañeros, para indicarles lo que deben hacer, volver a la base, echarnos una mano, etc... y con la torre de control, para pedir permiso para despegar o aterrizar.

En cuanto al aspecto externo, el comportamiento del avión es "cuasi" real, comportándose de forma diferentes según la cantidad de armamento, combustible que llevemos, cuanto más ligero, más maniobrable. Sucede lo mismo al ser dañado el avión, dependiendo de la gravedad de los daños notaremos como el avión se comporta de forma distinta.









## Simples pero buenos

Los gráficos son vectoriales y, a pesar de ser simples, son buenos y muy detallados. No teniendo que envidiar a otro muchos simuladores que utilizan técnicas gráficas más modernas. Este F-18 Hornet demuestra que no es necesario generar unos gráficos impresionantes para hacer un buen simulador sustancialmente realista.

Cada objeto que sobrevolamos, está bien definido, viéndose claramente aquello que representa. Desde las palmeras a los aviones enemigos; portaviones, artillería, torres de control, hangares, los misiles, etc...

**El truco es...**

**Aprende a usar la "Metaball" y el ILS para aterrizar en el portaviones y el tierra, respectivamente. Será la única manera de conseguir llegar a salvo después de completar la misión.**

**Calificación**

**F/A-18 Hornet 3.0.**

**Pros:** Fiel a la realidad, tanto por sus sistemas como su forma de volar.

**Contras:** Los gráficos del juego son vectoriales. 36 misiones de combate parecen pocas. Se debería haber incluido un editor de misiones para permitirnos crear las nuestras.

## Sensación de "deja vu"

# F-22 Raptor

*Novalogic vuelve al mundo de los simuladores con una segunda versión, si se puede llamar así, de uno de sus títulos anteriores, el F-22 Lightning II (ver CGW Noviembre-96). Esta vez se le han añadido características que lo acercan, en teoría, al mundo de los simuladores.*

Hará poco más de un año, cuando analizamos el F-22 Lightning II de Novalogic. Mucho ha llovido desde entonces, y he aquí que los señores de Novalogic se han sacado de la manga la segunda versión, una actualización o lo que sea del F-22 Lightning II, que ahora se llama F-22 Raptor.

Esta vez han añadido cosas que hace un año se dejaron de lado y se ha quitado alguna que se tuvo en cuenta el año pasado. Parte de las mejoras se explican por el hecho de que se ha pedido consejo a la Fuerza Aérea Estadounidense y a Lockeed-Martin, creadores del F-22, para hacer un simulador lo más real posible.

### F22, de nuevo

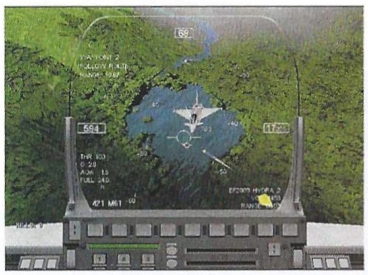
Parece estar de moda el F-22, ya que han sido varias compañías las que han sacado un simulador referente al avión de la Lockheed-Martin, eso sí, con más o menos fortuna.

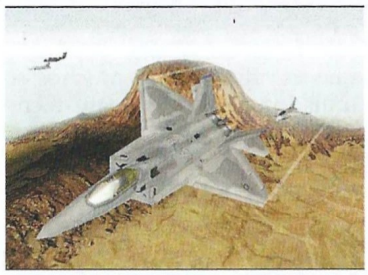
Esta vez, además de las misiones sueltas de entrenamiento y de combate, dispondremos de un modo de campaña. Se nos da la posibilidad de volar en cinco países diferentes, cada uno de ellos con su propia situación política. De Angola a Irán, pasando por Jordania, Rusia y Colombia.

El problema es que no podremos elegir en que país deseamos volar, sino que debemos empezar, forzosamente, por Angola y terminar en Irán, no pudiendo variar el orden. Sin duda un inconveniente, sobre todo si no conseguimos pasar del primer país, cosa no de extrañar si tenemos en cuenta el alto nivel de dificultad de las misiones. Cada una de ellas tendrá en cuenta los éxitos o fracasos de las anteriores, variando así el objetivo de la misión, facilitando o dificultando éste. Previo a la misión, tendremos el "briefing" de rigor en el que se nos explicarán los pormenores de las misiones, como el objetivo de ésta, la situación socio-política del momento, etc.

Además, podremos jugar a través del puerto serie, por módem, en red o a través de Internet, tanto en modo cooperativo como en modo competitivo, siendo estas múltiples opciones las que sacarán jugo al F-22 Raptor.

Sin duda, y esto es algo que en el anterior F-22 de Novalogic también ocurría, hay un factor que marcará nuestra forma de volar. Esto es que no morimos ni somos capturados, ni podemos dar nombre a nuestro piloto, sin poder personalizarlo a nuestro gusto, y es algo que no han corregido. Además de quitarle realismo al simulador, hace que nuestra forma de pilotar y de enfrentarnos al enemigo sea más despreocupada... total, no perdemos nada, si morimos o saltamos del avión, con sólo pulsar la tecla del 2, volveremos al fregado como si nada hubiera pasado. Esto le quita al juego esa tensión de saber que podremos perder a nuestro preciado piloto, ese al que le hemos puesto nombre, le hemos personalizado y que llevamos ya volando con él bastante tiempo.



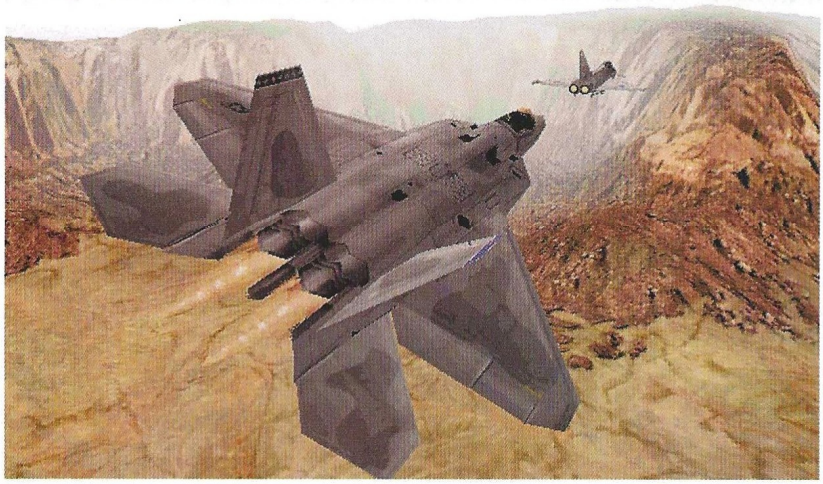


Aparte de quitarle tensión y realismo, lo aleja del mundo de los simuladores y lo acerca al de un arcade con ciertos toques de simulador. Ya sucedía con el otro F-22 y con este pasa lo mismo. No es tan acentuado pero se sigue notando. No sólo por la falta de personalización, sino por el método de prueba-fallo de las misiones: si la hemos hecho bien pulsamos el 1 y si no el 2, y así hasta que consigamos pasarla. Además de por esto, el juego destaca por la escasez de sistemas. Sí tenemos una serie de pantallas multifunción, pero no son más que pantallas (el radar, el mapa de la ruta y poco más); no hay un triste ECM, algo imprescindible en un avión moderno; sólo un radar y un ordenador de abordo que nos avisa de pocas cosas.

### El "atrezzo"

Algo que, sin duda, no ha cambiado, incluso ha mejorado, con respecto al anterior F-22, es la calidad de los gráficos. Los mapas de texturas utilizados, son fieles a la realidad. Cada tipo de terreno

**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium 90, 16 Mb de RAM, Windows 95, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** 1 ó varios
**Editor:** Novalogic
**Distribuidor:** Virgin

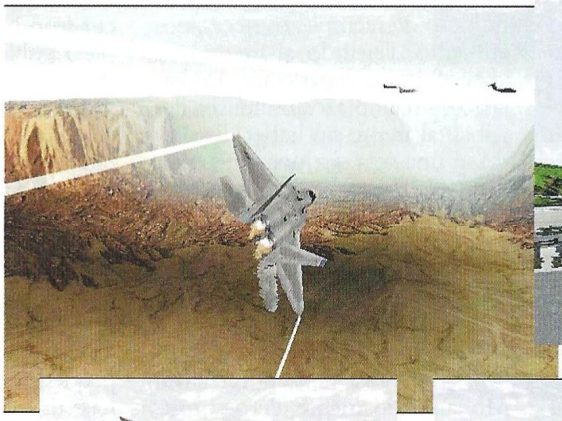


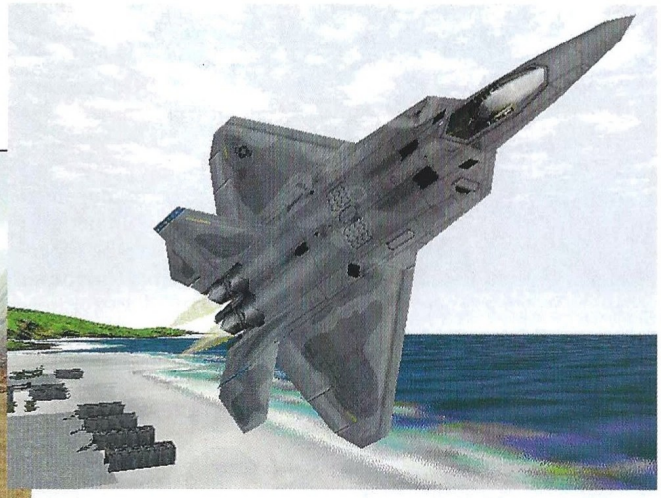
***En el modo campaña se nos dá la posibilidad de volar en cinco paises diferentes, cada uno de ellos con su propia situación política***

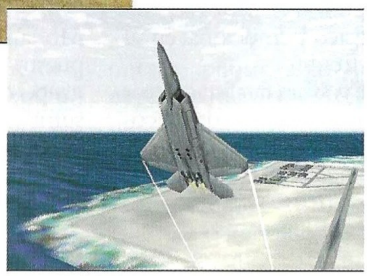
es perfectamente reconocible, no teniendo que dilucidar sobre lo que estamos volando. Esto mapas de texturas recubren un terreno que, dependiendo de la zona en la que combatamos, será abrupto o llano. Tanto en uno como en el otro se ha conseguido crear una atmósfera totalmente real. Al volar entre las montañas podremos ver cada detalle de éstas, los valles, los ríos, etc. La calidad abarca también a los objetos que pueblan el paisaje. Cada uno de ellos está perfectamente detallado. Cada avión, cada vehículo, cada edificio esta recreado fielmente. Al igual que los gráficos, los sonidos también son fieles a la realidad. Cada uno de la amplia panoplia de sonidos del juego recrea perfectamente su homólogo en el mundo real, desde el ruido de las turbinas, las conversaciones entre los aviones, la torre de control, los avisos del ordenador de abordo, etc.

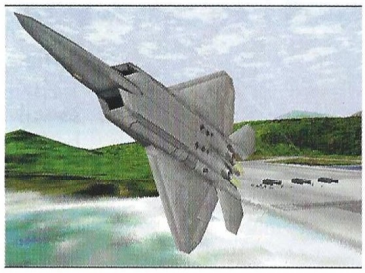
Un año después y no se ha variado gran cosa. Los gráficos son igual de buenos, pero del resto poco se puede decir. Se ha añadido un modo de campaña bastante incómodo, se ha subido –demasiado– el nivel de dificultad y poco más. La simplicidad con la que se han tratado los sistemas del avión, el hecho de no morir ni ser capturado..., hacen que siga pareciendo más un arcade que un simulador. Es una pena, si se hubiesen esforzado más y se hubiesen concentrado en recrear el avión con más fidelidad, habría ganado mucho.

Es lo de siempre, unos gráficos bonitos no hacen necesariamente atractivo un simulador. La simulación consiste precisamente en eso, simular el comportamiento de un avión en cualquier – o al menos en la mayoría– de las situaciones que podríamos encontrarnos en el mundo real; pero esto es algo que parece no entrar en la cabeza de más de uno que se cree que unos bonitos gráficos lo arreglan todo.



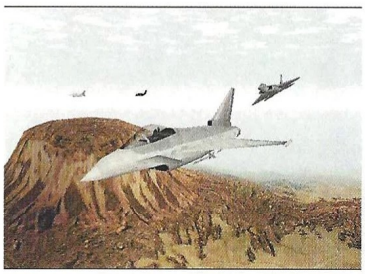


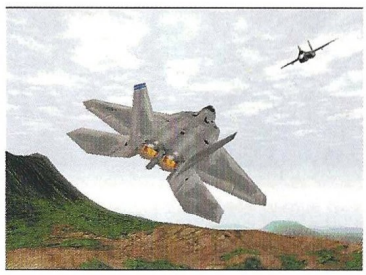




**El truco es...**

**Minimiza el uso del radar. Activalo sólo cuando vayas a bombardear o a derribar a alguien, de esta forma les resultará bastante más difícil poder detectarte y derribarte.**





**Calificación**

**F-22 Raptor**

**Pros:** Unos gráficos que recrean perfectamente un entorno real. Las diferentes opciones multijugador y el hecho de que haya sido localizado al castellano.

**Contras:** El alto nivel de dificultad de algunas misiones. No podemos elegir la campaña a volar: deberemos volarlas todas seguidas. Los sistemas del avión son pobres, un radar y nada más. Nunca morimos ni somos capturados, lo que le resta cierto realismo al juego. Sigue siendo más un arcade que un simulador

## El retorno de una leyenda

# Red Baron II

*Si el predecesor de este juego marcó en su día un hito dentro de los juegos de simulación dedicados a recrear los combates aéreos durante la Primera Guerra Mundial, esta nueva entrega de Red Baron va a conseguir lo propio.*

Durante la Primera Guerra Mundial, las esperanza de vida de los pilotos de caza era muy corta, normalmente unas diez misiones.

Una vez que habían volado durante, aproximadamente, unos seis meses, si no tenían un período de descanso se comenzaba a perder la efectividad, debido a que su estabilidad emocional y sus nervios eran socavados por el estrés y el terror del campo de batalla. Los pilotos aliados le dieron el nombre de "Twitch", aunque, oficialmente los Británicos lo llamaron Enfermedad de Vuelo de Clase D, todo tipo de síntomas que marcaban a un piloto que había llegado a su límite físico y emocional en su lucha en el frente.

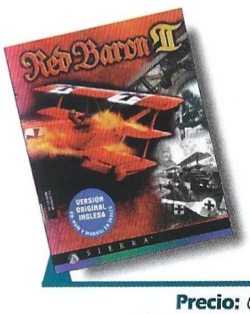
Unos se volvían fatalistas, otros se volvían temerarios y otros cobardes. Algunos apenas podía volar debido a que sus manos temblaban tanto que eran incapaces de controlar el avión. Fuesen los síntomas que fuesen, "Twitch" quería decir que un piloto estaba condenado si seguía volando.

Reemplazar a uno de estos pilotos era un asunto delicado para los jefes de escuadrón de ambos bandos. La experiencia de los pilotos nuevos estaba limitada a su uso en el frente. Muchos veces un piloto de reemplazo llegado a un escuadrón en la línea del frente, resultaba ser inútil en el aire.

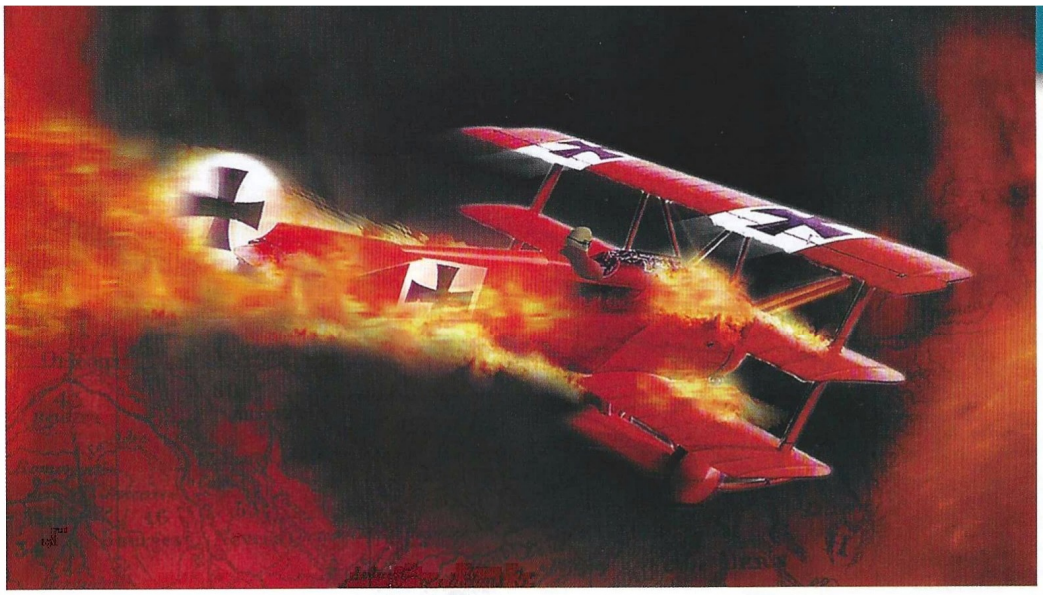
Hacia el final de la guerra, el número de reemplazos necesarios aumentó, llegando al frente con apenas alguna experiencia. De hecho, los reemplazos británicos llegaban al frente sin haber disparado ni una sola vez una ametralladora. No hace falta decir que estos jóvenes pardillos eran carne de cañón para los pilotos más viejos y experimentados.

Los reemplazos eran muy variados. Algunos eran agresivos por naturaleza pero no tenían el nivel suficiente para hacerla efectiva. Morían rápidamente. Pero por supuesto siempre había un pequeño grupo de hombres que no querían sufrir los rigores de la vida en el frente. Eran los cobardes también conocidos con el sobrenombre de "Amarillos". Estos hombres fueron universalmente detestados por el resto de pilotos de combate. Una vez se descubrió uno en el Escuadrón Nº 74, el comandante le puso públicamente una tira amarrilla en el uniforme y lo envío de vuelta a Inglaterra.

La inmensa mayoría de los reemplazos estaban preparados y eran competentes. Hacían su trabajo y de vez en cuando y cuando se les presentaba la oportunidad derribaban un avión enemigo. Mezclados con estos estaban los que realmente tenían madera de "asesinos". Un porcentaje muy pequeño, probablemente, por debajo de un diez por ciento, tenían el temperamento y el nivel físico para ser buenos en el combate aéreo. Con un poco de suerte se convertían en ases y obtenían la admiración de sus compañeros y la de su patria.




**Precio:** 6.750
**Requerimientos:** Pentium 133, Windows 95, 16 MB RAM, tarjeta gráfica SVGA, lector de CD-ROM 4x, tarjeta de sonido y ratón
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Sierra
**Distribuidor:** Coktel



*Al igual que su predecesor, Red Baron II abarca toda la Primera Guerra Mundial (1914-1918)*

Si un piloto de reemplazo demostraba que servía, necesitaba sobrevivir a las primeras cinco o diez misiones. Si lo conseguía, aprendería lo suficiente sobre el combate aéreo y sobre como sobrevivir en el cielo y se convertiría en un miembro útil del escuadrón. Una vez pasada esta fase, era bueno por un período de unos cinco a seis meses, dependiendo de la frecuencia con la que volase. Aunque más tarde o más temprano, se acabaría "quemando" y por lo tanto sería necesario reemplazarlo, volviendo a empezar todo el ciclo.

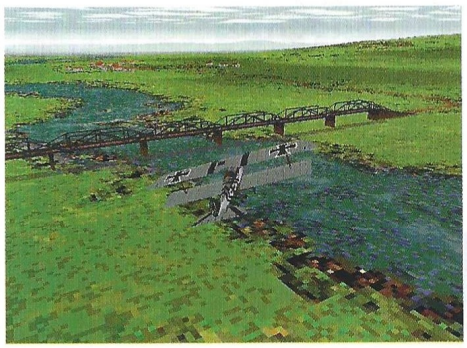
### Teatro de Operaciones

Red Baron II, al igual que su antecesor, abarca toda la Primera Guerra Mundial (1914-1918), aunque si hemos elegido jugar con los Estados Unidos, entraremos más tarde en ella, al igual que ocurrió en la realidad.

Podemos elegir entre tres tipos de juego: vuelo inmediato, misión simple y una campaña. En el primer caso, se nos pondrá a los mandos de un avión y en pleno vuelo. En el segundo, volaremos una de las misión predefinidas, aunque podremos crear las nuestras propias o modificar, a nuestro gusto, las ya existentes. En el último caso, la campaña, en función del país y el escuadrón que hayamos elegido, comenzaremos en una zona u otra del frente, pero siempre cerca del "fregado".

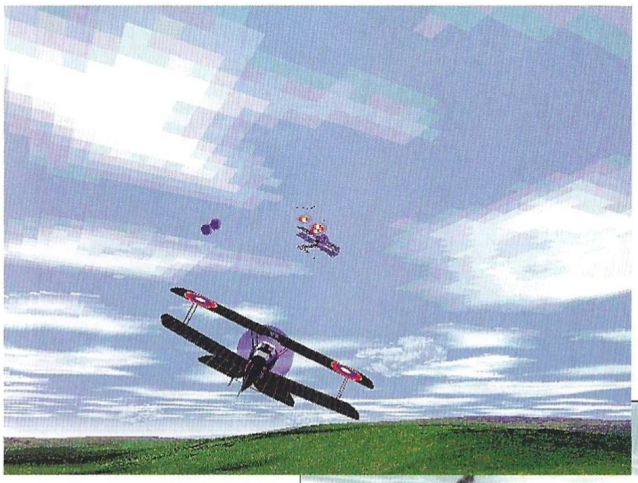
Antes de poder jugar una campaña , deberemos darle cierta personalidad a nuestro piloto. Se nos pedirá cosas habituales como el nombre, el bando por el que vamos a luchar, el rango que tendrá nuestro piloto, el escuadrón al que se unirá, etc... y otra no tan usual, como es poderle poner cara a nuestro piloto, algo que no es necesario pero que le da un toque de realismo y añade cierta personalidad al mismo.

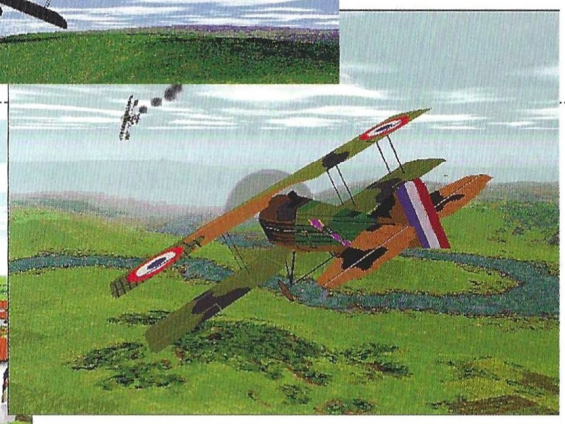
Ya con nuestro piloto en activo, podremos volar la misión asignada o podemos informarnos acerca de nuestro escuadrón, la

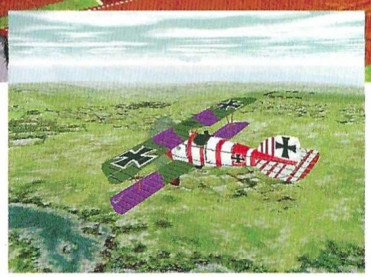


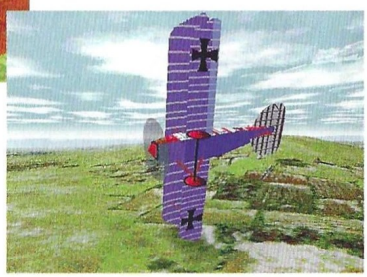
**El truco es...**

**Si tienes problemas en el campo de batalla y no consigues nada más que te derriben, usa el piloto automático de combate (CTRL+A). Él hará todo por ti.**









**Se han recreado más de 40 aviones de la Primera Guerra Mundial, de los cuales podemos volar 22**

zona donde combate, los ases que hay en el, si es que hay alguno; incluso podremos entrar en el "Paint Shop" y pintar de nuevo nuestro avión, siempre y cuando tengamos el rango suficiente. También podremos acceder a informes de Inteligencia, que se nos presentarán en forma de videos proyectados en la sala de proyecciones del escuadrón. Además de estos videos, Inteligencia nos propocinará las características, tipo de aviones, insignias, nivel del enemigo..., de los escuadrones que estén próximos a nosotros y con los cuales es susceptible que nos encontremos en el aire.

Si ya estamos dispuestos a volar la misión, deberemos antes pasar por el "briefing", dónde se nos indicará el objetivo con foto incluida, la ruta a seguir, las formaciones, en vuelo y en combate, y características del terreno que nos ayudarán a orientarnos. Tras lo cual, nos enfundamos la chaqueta, el gorro y las gafas y al aire.

### Madera y Tela

Básicamente, de esto estaban hechos los aviones de la Primera Guerra Mundial, de ahí su fragilidad pero también su ligereza y su maniobrabilidad.

Se han recreado 40 de estos frágiles y antiguos aviones, de los cuales podremos volar 22; cada uno de ellos tiene su propio cuadro de mandos. Pero además de haberlos recreado fielmente a nivel externo, también se ha recreado la forma particular de cada uno, consiguiendo darle mayor realismo, si cabe, al avión. Incluso se ha tenido en cuenta las consecuencias de maniobras bruscas, pudiéndose llegar un fallo estructural; pérdida de una parte o de toda el ala, por lo que nos veríamos en serios problemas.

Pero si aún así nos parece demasiado difícil volar alguno de los aviones, podremos variar su grado de realismo, y además disponemos de varios modos de piloto automático.

### Al detalle

El aspecto externo de los aviones es impecable. Cada uno tiene sus propios colores, insignias, esquemas de camuflaje, etc., pudiendo cambiarlos a nuestro antojo con los que trae el programa o importándolos de algún programa gráfico.

Además de los aviones, también nos encontraremos con infinidad de otros objetos, que pululan de un lado a otro. Cada una ha sido realizado al detalle desde puestos de observación, ambulancias, locomotoras, granjas, tanques e incluso soldados.

En cuanto a al terreno, se utilizan mapas de texturas para representar cada zona del terreno, pudiéndose ver los cráteres y la tierra removida del frente, las huellas de las ruedas de los aviones en la zona de despegue de nuestro aeródromo; los ríos con sus orillas, las zonas agrícolas, etc...

El punto negro de los gráficos es que si estamos a bastante altura veremos el terreno perfectamente definido, cambiando cuando nos acercamos al suelo. Los pixels se van haciendo más y más gordos, haciendo perder calidad y realismo al juego.

Hay una gran variedad de sonidos, desde el carraspeo del motor al arrancar, al sonido de nuestra ametrallados. Podremos oír la respiración entrecortada de nuestro piloto cuando hacemos una maniobra brusca, el fuego de artillería en el frente y un sinfín de detalles más.

**Calificación**

**Red Baron II**

**Pros:** La gran cantidad de aviones a pilotar y la fidelidad con el que ha sido creado, hacen que sea uno de los mejores, por no decir, el mejor simulador de la Primera Guerra Mundial.

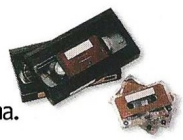
**Contras:** La falta de definición del terreno cuando volamos a baja altura.

# Cursos CEAC de Inglés, Francés y Alemán.

**CEAC 2000 es el nuevo método pedagógico de enseñanza personalizada,** para aprender fácilmente, desde casa. Sin horarios ni desplazamientos.

**Con profesor particular** que siempre está a tu lado, por teléfono, carta, fax e Internet.

**Con todo el material** que necesites para aprender practicando de forma sencilla y amena.



**Cursos garantizados por CEAC.**
Si al terminar el Curso no quedas satisfecho, te reembolsaremos el dinero abonado.

**Conseguirás tu diploma CEAC** que acreditará tus conocimientos y profesionalidad.

**Pídenos información** de tu Curso preferido y la recibirás junto con un regalo especial de bienvenida.

## Tómanos la palabra: en pocos meses hablarás un idioma más.

**902 102 103**
**Servicio 24 horas**
***http://www.ceac.com***
*Fax. (93) 265 57 33*
*C/Aragón, 472. 08013 Barcelona.*

CEAC

***El primer Grupo de Enseñanza Privada del País.***

**CURSOS**

- **Empresariales:**
  - *Análisis de Balances y Auditoría*
  - *Auxiliar Administrativo*
  - *Comercio Exterior*
  - *Contabilidad*
  - *Contabilidad Analítica y Presupuestaria*
  - *Dirección Financiera y Contable*
  - *Director de Ventas*
  - *Gestión del Establecimiento Detallista*
  - *Gestión y Admón. de la PYME*
  - *Gestión Hotelera*
  - *Gestión de Restaurantes*
  - *Marketing*
  - *Tributación y Asesoría Fiscal*
  - *Vendedor Profesional*
- **Informática:**
  - *Corel Draw 5.0*
  - *dBase*
  - *Introducción a la Informática*
  - *Lotus 1-2-3*
  - *Máster en Ofimática*
  - *Windows 95*
  - *Windows 3.1*
  - *WordPerfect*
- **Ocio:**
  - *Dibujo y Pintura*
  - *Dibujo Artístico*
  - *Guitarra*
  - *Pintura al Óleo*
- **Nuevas Profesiones:**
  - *Camarero Profesional*
  - *Cocinero Profesional*
  - *Decoración de Interiores*
  - *Educación Infantil*
  - *Escaparatismo*
  - *Fotografía*
  - *Jardinería*
  - *Preparador Físico*
  - *Psicología*
  - *Puericultura*
  - *Turismo Rural*
- **Belleza y Moda:**
  - *Corte y Confección*
  - *Diseño de Modas*
  - *Esteticista*
  - *Peluquería*
- **Desarrollo personal:**
  - *Acceso a la Universidad para mayores de 25 años*
  - *Graduado Escolar*
- **Profesionales en:**
  - *Carpintería y Ebanistería*
  - *Climatización*
  - *Delineación de Construcción*
  - *Delineación General*
  - *Delineación Mecánica*
  - *Electrónica Digital*
  - *Electrónica y Electricidad del Automóvil*
  - *Electrónica y Microelectrónica*
  - *Fontanería*
  - *Instalador de Antenas*
  - *Instalador de Gas*
  - *Instalador Electricista*
  - *Mecánico de Automóviles*
  - *Mecánico de Motos*
  - *Oficial de Albañilería*
  - *Técnico en Construcción*
  - *Técnico Electricista*
- **Idiomas:**
  - *Alemán*
  - *Francés*
  - *Inglés*

**OBSEQUIO.** Marcadores fluorescentes.

**INFÓRMATE SIN NINGÚN COMPROMISO.**

☑ **Sí, quiero recibir información detallada gratuitamente y sin compromiso del Curso de** _____, **que recibiré junto con un juego de marcadores fluorescentes de regalo.**

*Nombre y apellidos* _____

*Domicilio* _____ *Nº* ____

*Piso* ____ *Puerta* ____ *C.P.* _____ *Población* _____

*Provincia* _____ *Teléfono* _____

*F. nacimiento* _____ *Profesión* _____

*Los datos que nos facilites se grabarán en nuestros ficheros. Si no deseas recibir ofertas de otras empresas a través de CEAC o deseas rectificar o cancelar tus datos, te rogamos nos lo comuniques.*

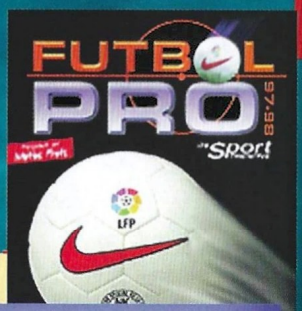
*Autorizado por el Ministerio de Educación y Ciencia nº 8039185 (B.O.E. 3-6-83)*

1K802

**Rellena en mayúsculas esta solicitud y envíala rápidamente. No necesita ni sobre ni sello.**

Computer Gaming World

# Lista de ganadores de concursos




**EL GANADOR DE LA TARJETA 3DFX MAXI GAMER CORRESPONDIENTE AL CONCURSO FUTBOL PRO PUBLICADO EN EL N°25 DE CGW ES EL SIGUIENTE:**

**ANTONIO EDUARDO GARCIA GARCIA .....BADAJOZ**

**LOS GANADORES DE LOS 5 PACKS "POWER, CORRUPTION AND LIES" CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL N°25 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:**

**ALVARO LUIS MARTIN GAMEZ.....MALAGA**
**ANTONIO PEREZ ALBADALEJO.....BARCELONA**
**MATIAS LOPEZ MEDINA.....MADRID**
**DANIEL SALAS URIARTE .....SANTANDER (CANTABRIA)**
**BERNAT SANCHEZ TORAN .....BARCELONA**

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización n.º 101
(B.O.C. 9-11-59)

NO NECESITA SELLO

A FRANQUEAR EN DESTINO

CEAC

Apartado F.D. Nº 42
08080 - BARCELONA

# ENCUESTA

Computer Gaming World

Todas las encuestas recibidas en nuestra redacción participarán en un sorteo de 15 programas:

**Microsoft Encarta 98**

Para participar en esta promoción es imprescindible rellenar el cuestionario. Escribe con claridad tus datos personales para evitar confusiones y remítenos la encuesta. (No se admite más de una por persona. Instrucciones en la página siguiente).

NOMBRE _____ APELLIDOS _____

DOMICILIO _____ C. POSTAL _____

POBLACIÓN _____ PROVINCIA _____

SEXO _____ EDAD _____ PROFESIÓN _____ ESTADO CIVIL _____

**LINEA DE DOBLEZ**

TIENES DERECHO A ACCEDER A LA INFORMACION QUE TE CONCIERNE, RECOPILADA EN NUESTRO FICHERO DE CLIENTES, Y CANCELARLA O RECTIFICARLA DE SER ERRONEA.
LA INFORMACION RECOGIDA EN ESTE CUESTIONARIO ES ESTRICTAMENTE CONFIDENCIAL Y BAJO NINGUN CONCEPTO SE PERMITIRA SU DIFUSION O CONSULTA.

Seguidamente figuran una serie de preguntas agrupadas por epígrafes, rellénalas según tu criterio. Con tu ayuda pretendemos adaptar el contenido de nuestra revista a tus gustos, ofreciéndote una publicación de más calidad.

**Agradecemos sinceramente tu colaboración**

**1.-** A continuación hay una serie de secciones de **Computer Gaming World**. Valora, para cada uno de ellas, el grado de interés que tienen para ti (0 Nada - 5 Muy interesante).

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LEEME.BAT | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 1 | CONCURSOS | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 5 |
| ZONA BETA | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | LISTA DE EXITOS | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| REPORTAJES | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | TOP SECRET | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 7 |
| REVIEWS | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 4 | | | | | | | | |

**2.-** ¿Te gustaría encontrar alguna sección que no hay en **Computer Gaming World**? Indica cuáles 8

_____

**3.-** ¿Cómo conociste **Computer Gaming World**?

☐ Recomendada por un amigo 9 ☐ Publicidad 10 ☐ En el quiosco 11 ☐ Otras formas 12

**LINEA DE DOBLEZ**

**4.-** Valora en una escala de 0-5 los siguientes aspectos de la revista, de acuerdo a las siguientes características:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Precio | Cara | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Barata | 13 |
| Diseño | Poco atractiva | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Muy atractiva | 14 |
| Contenido | Insuficiente | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Muy completa | 15 |
| Portada | Poco atractiva | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Muy atractiva | 16 |
| CD-ROM juegos completos | Poco interesante | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Muy interesante | 17 |
| CD-ROM demos jugables | Poco interesante | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Muy interesante | 18 |

**5.-** Valora en una escala de 0-5 el interés que tienes por los siguientes programas y si dispones de alguno:

| | | | | | | | | | ¿Dispone de alguno? | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aventuras | No interesa | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Interesa mucho | 19 | SI NO | 27 |
| Juegos de rol | No interesa | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Interesa mucho | 20 | SI NO | 28 |
| Simulación | No interesa | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Interesa mucho | 21 | SI NO | 29 |
| Estrategia | No interesa | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Interesa mucho | 22 | SI NO | 30 |
| Juegos de guerra | No interesa | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Interesa mucho | 23 | SI NO | 31 |
| Acción | No interesa | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Interesa mucho | 24 | SI NO | 32 |
| Deportes | No interesa | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Interesa mucho | 25 | SI NO | 33 |
| Educación | No interesa | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Interesa mucho | 26 | SI NO | 34 |

APLICAR PEGAMENTO EN ESTA ZONA

**6.-**¿Con qué frecuencia lees / compras las siguientes revistas relacionadas con la informática?

| | Soy suscriptor | Lector habitual (8 ó más números) | Leo con frecuencia (5 ó 7 números) | Leo de vez en cuando (3 ó 5 números) | Leo rara vez (1 ó 3 números) | No leo |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 35 Computer Gaming World | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 36 OK PC GAMER | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 37 PC Manía | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 38 Micromanía | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 39 PC Player | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**7.-** ¿Qué te gustaría encontrar en el CD-Rom? 40

---

**8.-** ¿Dispones en tu domicilio de estos artículos?

Ordenador [SI] [NO] 41 ☐ Mac ☐ PC 42 ☐ 386 ☐ 486 ☐ Pentium ☐ Otros 43

Impresora [SI] [NO] 44 ☐ Láser ☐ Inyección tinta ☐ Matricial 45

CD-ROM [SI] [NO] 46 Módem [SI] [NO] 47 Conexión Internet [SI] [NO] 48 Escáner [SI] [NO] 49

Tarjeta 3D [SI] [NO] 50

PEGAR AQUI

**LINEA DE DOBLEZ**

# BASES DE PARTICIPACION

- PARA PARTICIPAR EN ESTA PROMOCION ES IMPRESCINDIBLE RELLENAR EL PRESENTE CUESTIONARIO
- PODRAN PARTICIPAR TODOS LOS LECTORES DE **COMPUTER GAMING WORLD**
- LA FECHA TOPE DE RECEPCION DE CUESTIONARIOS FINALIZA EL 15 DE MARZO DE 1998
- SOLO SE ADMITIRA UN CUESTIONARIO POR PERSONA
- LOS NOMBRES DE LOS GANADORES DE ESTA PROMOCION SERAN PUBLICADOS EN **COMPUTER GAMING WORLD**

Una vez contestado, recorta el cuestionario de la revista, pliégalo en tres, haciendo coincidir las franjas de pegado y envíalo por correo (no necesita sello).

**Agradecemos sinceramente tu colaboración**

**LINEA DE DOBLEZ**

RESPUESTA COMERCIAL
F.D. Autorización nº 9432
B.O.C. de 3-11-89

No necesita sello.
A franquear en destino.

Computer Gaming World

Ref. Cuestionario
Editorial América Ibérica, S.A.
Apdo. 1050 FD.
28080 Madrid

Computer Gaming World

# Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

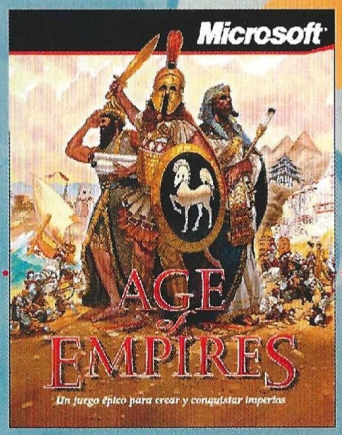
**Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de**

**3 JUEGOS "AGE OF EMPIRES"**

**Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:**

**Computer Gaming World - Redacción:**
**C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid**

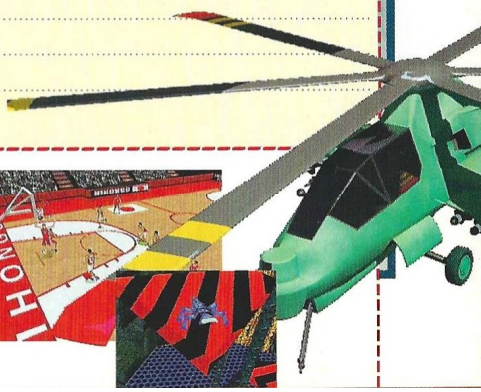
**Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.**




Computer Gaming World

## Mi TOP 50...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 17 | 34 |
| 2 | 18 | 35 |
| 3 | 19 | 36 |
| 4 | 20 | 37 |
| 5 | 21 | 38 |
| 6 | 22 | 39 |
| 7 | 23 | 40 |
| 8 | 24 | 41 |
| 9 | 25 | 42 |
| 10 | 26 | 43 |
| 11 | 27 | 44 |
| 12 | 28 | 45 |
| 13 | 29 | 46 |
| 14 | 30 | 47 |
| 15 | 31 | 48 |
| 16 | 32 | 49 |
| | 33 | 50 |



**Enviar a:** **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )

# Contenido del CD

## LODE RUNNER

**Eres un intrépido cazador al que tus enemigos conocen como Lode Runner. Los Señores del Mal han saqueado el mundo y se han llevado todo el oro y las gemas. Tu misión es infiltrarte en el Mundo Subterráneo y recuperarlo absolutamente todo, sin dejar ni tan siquiera una moneda. Para lograrlo y escapar con vida tendrás que correr, saltar, trepar, hacer agujeros... Sólo tu habilidad e ingenio te ayudarán a conseguir el éxito.**

### REQUISITOS MÍNIMOS

486/33 MHz, 4 Mb RAM, VGA, 12 MB de disco duro, CD-ROM 2x, Sound Blaster o 100% Compatibles, Windows 3.1 o Windows 95, ratón.

### INSTALACION Y ARRANQUE EN DOS

Este juego no funciona en MS-DOS, sólo en Windows 3.1 y Windows 95.

### WINDOWS 3.1Y VERSIONES ANTERIORES A WINDOWS 95

Desde el menú Archivo, selecciona ejecutar y teclea D:\INSTALL.Exe (si tu unidad de CD-ROM tiene asignada una letra diferente a D, cambia la línea para poner la letra pertinente). Sigue las instrucciones de pantalla.

### WINDOWS 95

Abre el CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono INSTALL. Sigue las instrucciones de pantalla.

### CONTROLES

Usa las teclas del teclado numérico o un joystick para controlar al personaje. Si necesitas ayuda para dos jugadores pulsa F1. En el modo un jugador, pulsa el globo de ayuda.

### PISTAS

NO proporcionamos pistas por teléfono.

### SERVICIO TECNICO

LODE RUNNER es un juego para Windows 3.1 y Windows 95. No funcionará en MS-DOS.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Si es un problema de sonido, comprueba que la marca de tu tarjeta de sonido es Sound Blaster, y que en el archivo AUTOEXEC.BAT del disco duro existe una línea que comience por SET BLASTER.

2.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

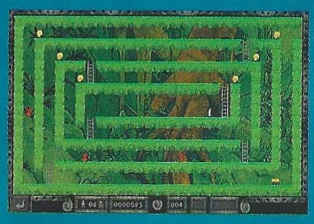
Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.



## INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO DE MICROSOFT DIRECTX 5.0 (Solo Windows 95)

**Abre la carpeta llamada REDIST del CD-ROM y después la de DIRECTX. Haz una doble pulsación sobre el icono marcado como DXSETUP.EXE. Sigue las instrucciones de pantalla. Cuando la instalación finalice, tendrás que reiniciar el equipo para que los cambios sean efectivos.**

**Si ya tienes instalado DirectX, el programa lo detectará y sólo reemplazará tu versión si es anterior a la suministrada en el CD.**

## INSTRUCCIONES DE INSTALACION de MICROSOFT INTERNET EXPLORER

**Para instalar Internet Explorer, abre la carpeta EXPLORER del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.**

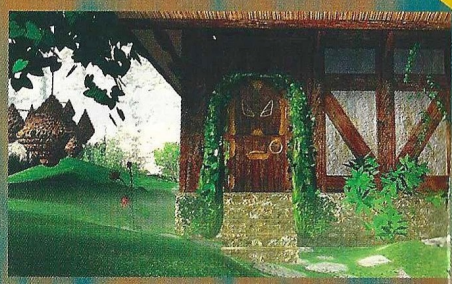
**MINNT30F.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 3.1**
**IE4SETUP.EXE Microsoft Internet Explorer para Windows 95**

## INSTRUCCIONES DE INSTALACION de NETSCAPE NAVIGATOR

**Para instalar Netscape, abre la carpeta NETSCAPE del CD-ROM, donde encontrarás dos archivos. Según tu versión de Windows, ejecuta uno u otro y sigue las instrucciones de pantalla.**

**CDB16E403.EXE Netscape Navigator para Windows 3.1**
**CDB32E403.EXE Netscape Navigator para Windows 95**

# Demo Jugable de ZORK GRAND INQUISITOR



## INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

**WINDOWS 95**

**Requisitos Mínimos: Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, disco duro, CD-ROM 4x, SVGA, tarjeta de sonido, ratón, DirectX, Windows 95**

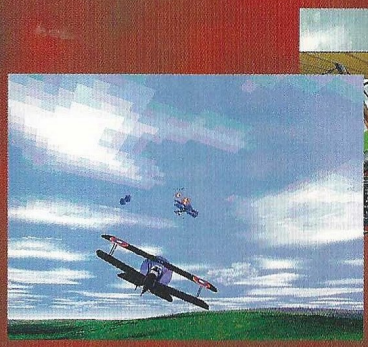
**Instalación: Abre el CD-ROM y la carpeta ZGI_DEMO que encontrarás dentro. Ejecuta el programa SETUP.EXE.**

**Ejecución: Si no has especificado otra cosa, habrá un acceso directo en PROGRAMAS para jugar con la demo.**

**Controles: Usa el ratón para moverte, cambiará el cursor según la dirección. En algunas pantallas podrás moverte arriba y abajo, lo sabrás si cambia el cursor al situarlo en la parte superior o inferior del dibujo que hay en pantalla. Si el cursor cambia de color, significa que puedes coger un objeto o interaccionar de alguna forma con lo que hay bajo el cursor. Para acceder a los objetos del inventario, mueve el cursor a la parte superior izquierda de la pantalla y se desplegará un pergamino con el inventario. Para salvar, cargar o salir, mueve el cursor a la parte superior central de la pantalla para desplegar el menú. Si quieres acceder al inventario completo con libro de hechizos y lupa para examinar, pulsa el botón derecho del ratón.**

**Si no está instalado en tu sistema, tendrás que instalar DirectX 5. Puedes encontrarlo dentro de la carpeta REDIST del CD-ROM (ver Instrucciones de instalación y uso).**

# Vídeo de RED BARON 2

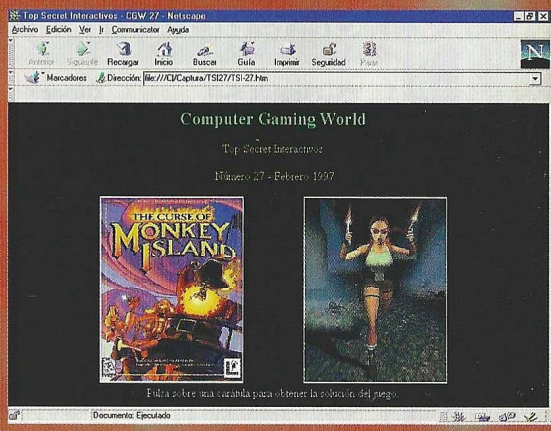


## INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO

**Abre la carpeta REDB2 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el archivo AVI que contiene.**

# TOP SECRET INTERACTIVOS

## INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO




**A partir de éste número, las soluciones que incluyamos en el CD-ROM estarán en formato HTML, es decir, como páginas de Internet. Para poder acceder a ellas, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.**

**Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer intalado en tu sistema, abre la carpeta TSI27 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-27. Pulsa sobre una carátula para acceder a la solución que quieras. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows.**

**Si dispones de impresora, desde cualquiera de los navegadores podrás imprimir las soluciones en papel.**

**NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secret Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.**

Computer Gaming World

# Top CGW

## TOP 5 AVENTURA / ROL

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Diablo | Ubi Soft |
| 2 | Broken Sword | Virgin |
| 3 | The Curse of Monkey Island | Erbe |
| 4 | Mundo Disco 2 | Electronic Arts |
| 5 | Larry 7 | Coktel |

## TOP 5 ESTRATEGIA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Warcraft II | Ubi Soft |
| 2 | Civilization II | Proein |
| 3 | Z | Virgin |
| 4 | C&C Red Alert | Virgin |
| 5 | Theme Hospital | Electronic Arts |

## TOP 5 ACCION

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Tomb Raider | Proein |
| 2 | Quake | N.S.C. |
| 3 | Outlaws | Erbe |
| 4 | Duke Nukem 3D | Proein |
| 5 | MDK | Virgin |

## TOP 5 DEPORTES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | PC Fútbol 5.0 | Dinamic |
| 2 | FIFA Soccer 97 | Electronic Arts |
| 3 | PC Basket 4.0 | Dinamic |
| 4 | Fútbol Pro 97/98 | Proein |
| 5 | Sega Worldwide Soccer | Sega |

## TOP 5 SIMULADORES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Comanche 3 | Electronic Arts |
| 2 | Grand Prix 2 | Proein |
| 3 | Top Gun | Proein |
| 4 | iF-22 | Friendware |
| 5 | EF 2000 | Arcadia |

## TOP 50

| | Juego | Distribuidor | Tipo |
|---|---|---|---|
| 1 | Tomb Raider | Proein | ACC. |
| 2 | Warcraft II | Ubi Soft | EST. |
| 3 | Quake | New Soft. Center | ACC. |
| 4 | Diablo | Ubi Soft | AV/R. |
| 5 | Civilization II | Proein | EST. |
| 6 | Z | Virgin | EST. |
| 7 | C&C:Red Alert | Virgin | EST. |
| 8 | Theme Hospital | Electronic Arts | EST. |
| 9 | Outlaws | Erbe | ACC. |
| 10 | Duke Nukem 3D | Proein | ACC. |
| 11 | PC Fútbol 5.0 | Dinamic | DEP. |
| 12 | MDK | Virgin | ACC. |
| 13 | Carmageddon | Arcadia | ACC. |
| 14 | Fifa Soccer 97 | Electronic Arts | DEP. |
| 15 | POD | Ubi Soft | ACC. |
| 16 | Broken Sword | Virgin | AV/R. |
| 17 | Doom II | Erbe | ACC. |
| 18 | Comanche 3 | Electronic Arts | SIM. |
| 19 | Constructor | New Soft. Center | EST. |
| 20 | Ecstatica II | Electronic Arts | ACC. |
| 21 | Redneck Rampage | Virgin | ACC. |
| 22 | Grand Prix 2 | Proein | SIM. |
| 23 | Jedi Knight | Erbe | ACC |
| 24 | Curse of Monkey Island | Erbe | AV/R. |
| 25 | X-Wing vs. TIE-Fighter | Erbe | ACC. |
| 26 | Caesar II | Coktel | EST. |
| 27 | Fórmula 1 | Electronic Arts | ACC. |
| 28 | Mundo Disco 2 | Electronic Arts | AV/R. |
| 29 | Larry 7: Love For Sail | Coktel | AV/R. |
| 30 | Moto Racer | Electronic Arts | ACC. |
| 31 | Tomb Raider 2 | Proein | ACC. |
| 32 | The Dig | Erbe | AV/R. |
| 33 | Shadows of the Empire | Erbe | ACC. |
| 34 | Toonstruck | Virgin | AV/R. |
| 35 | PC Basket 4.0 | Dinamic | DEP. |
| 36 | Age of Empires | Microsoft | EST. |
| 37 | Blood Omen | Proein | ACC. |
| 38 | Broken Sword 2 | Virgin | AV/R. |
| 39 | Atlantis | Friendware | AV/R. |
| 40 | Mortal Kombat III | New Soft. Center | ACC. |
| 41 | Simon the Sorcerer 2 | Erbe | AV/R. |
| 42 | Phantasmagoria 2 | Coktel | AV/R. |
| 43 | Sonic 3D | Sega | ACC. |
| 44 | Top Gun | Proein | SIM. |
| 45 | Lords of the Realms | Sierra | EST. |
| 46 | Fútbol Pro 97/98 | Proein | DEP. |
| 47 | Sega Rally | Sega | ACC. |
| 48 | Panzer General | Proein | EST. |
| 49 | Sega Worldwide Soccer | Sega | DEP. |
| 50 | Sub Culture | Ubi Soft | ACC. |

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes
▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia

ZDNet España

www.zdnet-es.com

**TODA LA INFORMÁTICA QUE TÚ QUIERES EN UNA SOLA WEB**

Ya puedes acceder, directamente y con ventajas exclusivas, a la web de informática más visitada en todo el mundo, en su versión española.

**EL SECTOR INFORMÁTICO DÍA A DÍA**

La más cuidada información actualizada día a día con lo último, lo más nuevo, lo más destacado del sector.

**UNA SELECCIÓN EXCLUSIVA DE SOFTWARE**

La más completa colección de los mejores programas shareware y freeware, elegidos, probados y actualizados permanentemente por profesionales.

**LA INFORMÁTICA A TU MEDIDA**

Toda la información sobre las más prestigiosas publicaciones de informática: PCWEEK, PC Magazine, FamilyPC, Computer Gamming World,

**ZDNet, EL ACCESO DIRECTO A LA INFORMÁTICA**

**Ahora, con Microsoft Internet Explorer 4, esta información llegará automáticamente a tu PC,**

fácil interactiva y personal — ***más como*** — tú la quieres

Microsoft Internet Explorer 4

ZDNet España

IMAGEN LÍMITE

# CREA UN NUEVO MUNDO

Unidades militares originales (asesinos, osos de la guerra, globos aerostáticos, alas delta, etc.)



Administra la economía y las relaciones diplomáticas. Más de 70 inventos diferentes.



Enfréntate a la Cofradía de los Asesinos, a las Bestias de las Sombras y a otros clanes nómadas.



Increíble diseño basado en un mundo fantástico.

**PC CD-ROM**
**Versión Castellano**

MICROÏDS
http://www.microids.com

Con Rising Lands tienes el poder para cambiar el mundo. Dirigiendo una pequeña banda de supervivientes del gran holocausto, tu misión será crear una nueva civilización y hacerla florecer. ¡Pero, cuidado! Otros clanes adversarios intentarán frenarte. El futuro está en tus manos.

**Más información, Demo y Foro de Debate:**
**http://www.friendware-europe.com**

Distribuye:

Friendware

**Friendware**
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97

© MICROÏDS 1998